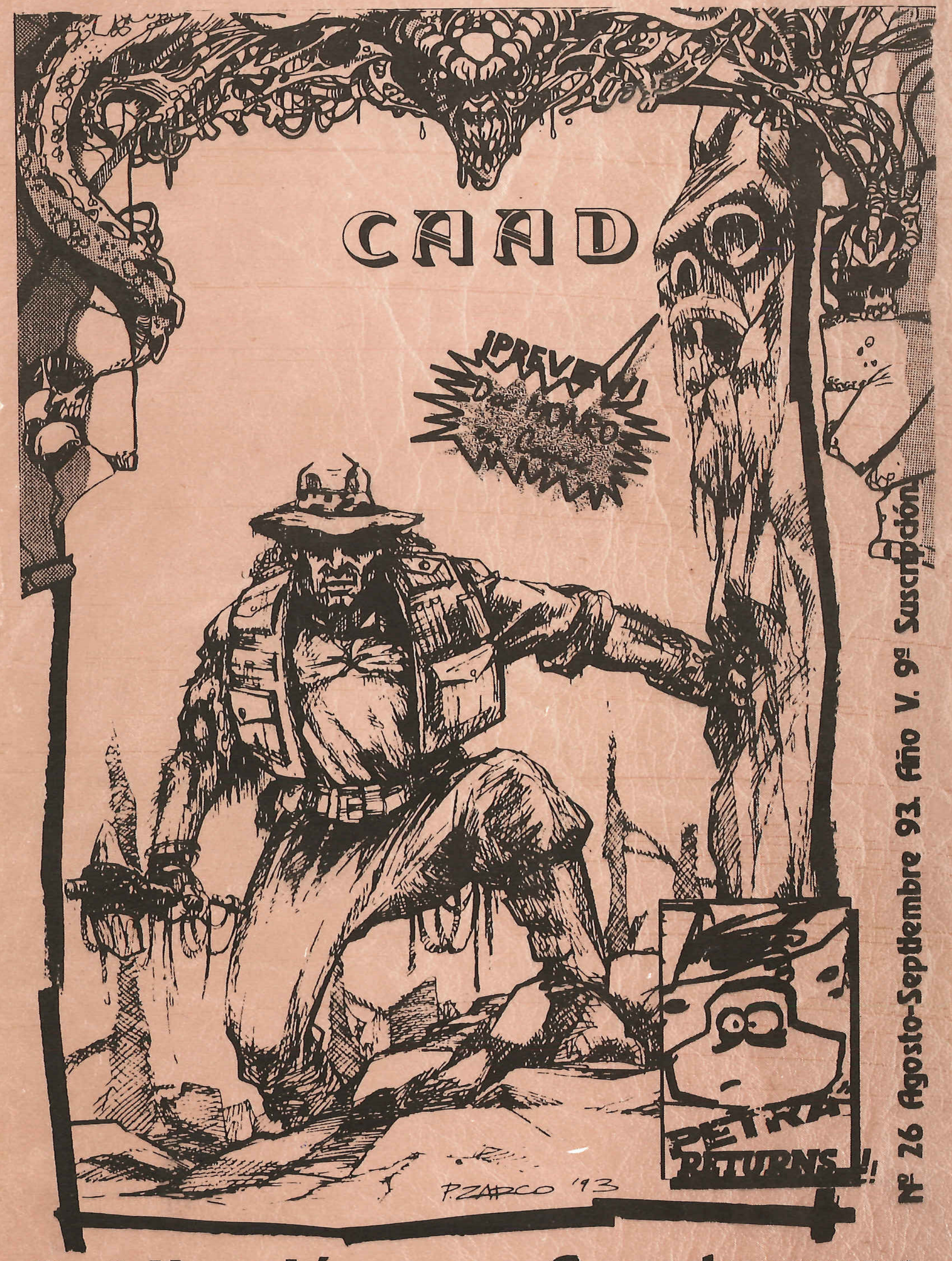


Publicación para Aventureros

CAAD Nº 26 (Agosto - Septiembre 93
9ª Suscripción)
Publicación Bimestral (ya casi)
CAAD Ediciones
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71
En el reparto:
EL DIRECTOR
Juan J. Muñoz Falcó
EL SUBDIRECTOR
Jorge Fuertes Alfranca
EL JEFE DE REDACCIÓN
Antonio Fernández Giménez
LAS ILUSTRACIONES
Paco Zarco
LOS REDACTORES
Javier San José
Melitón Rodríguez
J.J. Game Master
David Casas
Dr. Jekyll & Mr. Hyde
El Caballero Heavy
Y LOS COLABORADORES
Julio Sangrador - Juanma Ortiz
Luis G. del Corral - Partido Liberás
Julio García - El Caballero Heavy
Peñazo Soft - The Door Keeper
Carlos Sánchez - Iceman
El Hispano
DIRAC, S.A. & KYOCERA
EN LA LINEA DE AYUDA
Joaquín Cuenca Abela
Enrique García Elegido
Antonio Vicente Polo
Javi
Julio Bayona Beriso
Sergio Rodríguez Cobos
Vicente Sierra Diego
Luis Guillermo del Corral
Dardo de Lloret
En las BBS de apoyo
BARCELONA:
Gotham City (93) 449 29 29
Micaco BBS (93) 384 61 69
MADRID:
Pegasus (91) 618 02 25
NAVARRA:
+ Bytes BBS (948) 41 04 90
VALENCIA:
Antares Hub (96) 199 42 42
Desastre BBS (96) 137 10 72.

SUMARIO

CAAD

Club de Aventuras AD

Apartado de Correos 319
46080 – Valencia
Telf.: (96) 369.95.71

EDITORIAL

Como podréis comprobar, tenemos un mini-especial Opinión, que espero os guste, motive e inspire. Seguro que tomáis partido por alguna de ellas, tanto a las referidas a la nueva polémica PC-Amiga como al resto.

Otro mini-especial viene dado por la mega-comparativa entre los parsers disponibles del mercado aventurero, con opiniones cruzadas de los autores y exhaustivas tablas de datos. Tras leerlo, podréis decidir el parser ideal para vosotros.

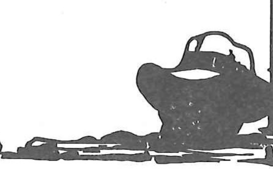
Hace ya un tiempo os lo comenté, pero me reitero en ello: Si os es posible, todos aquellos que dispongáis de un PC o un Amiga, mandad las colaboraciones EN UN DISCO, por favor. Preferiblemente en formato ASCII de PC. El disco se os devolvería lo antes posible, no os preocupéis. Con ello facilitaréis la labor al que esto os escribe, además de ver acelerada la publicación de vuestro artículo, carta, comentario, opinión o cualquier otra colaboración.

Me ha llegado una idea sencillamente genial del socio *Luis Martínez*. Se trata de un medio para conservar los **CAAD** juntitos y sin exponerlos a la intemperie. Yo uso el sistema de llevarlos a una encuadernadora, donde los dejan la mar de majos con tapa dura... el problema es que sólo eso cuesta 1.200 pesetas, y las letras aparte (bendito letraset). Para usar un sistema más económico, pero no menos funcional, tenéis un esquema con el que fabricaros una carpeta en la que guardar hasta el número 23 del **CAAD**. Espero que os sea útil.

Jorge, nuestro subdirector, ha realizado un artículo con las cartas que le llegaron en respuesta a su llamamiento. Podéis ver en él nuevas y atrevidas secciones, varias de las cuales en éste mismo **CAAD** empiezan, y otras en el próximo... ¡permaneced atentos a estas páginas, que la cosa no ha hecho más que empezar!



Director del **CAAD**



EL MUNDO DEL ROL

Por... Melitón Rodríguez, el de la 117

Otro fanzine más. En esta ocasión tan sólo reseñaros unas cuantas cosas que he visto por ahí y anunciaros de que irán mis próximos artículos:

1. Siguiendo con la desbordante actividad de la *Editorial Zinco*, ya está en la calle el módulo **LIBERTAD** para *DARK SUN* (***AD&D Segunda Edición***). La presentación es muy buena, aunque es un poco caro como viene siendo costumbre en la serie *DARK SUN*. Se puede comprar por 3.200 ptas. que me parece muy caro para lo que trae, claro que los mapas y dibujos a todo color debe encarecer todo el producto.

2. Ya hace tiempo que está en la calle la pantalla de *RAGNAROK*, que trae en su interior el módulo **EL FANTASMA DEL CLAVO DE PLATA**; que está bastante interesante. Pues bien, acaba de salir a la calle un nuevo módulo: **GARRAS DE HIELO**, que viene en encuadernación rústica de grosor mediano (al estilo de los módulos del *MES* como **SEMILLAS DE ACERO** o **LA HORA DE LA GUADAÑA**). La presentación del nuevo módulo está muy bien cuidada, y el argumento parece interesante a primera vista; además el precio está muy bien: 1995 ptas. O sea que si sois amantes de la investigación os aconsejo fervientemente los productos de *LUDOTECNIA* que me parecen de lo mejor del mercado.

3. Hace ya tiempo que salió, pero me gustaría reseñarlo porque últimamente lo veo en todas partes: está en la calle un juego de Rol sobre tema del Oeste Americano llamado **FAR WEST** (de la compañía *M+D*). Es un tanto peliculero en algunos aspectos, pero trae un detallado listado de tribus indias y ya es de agradecer que no hayan puesto tan sólo INDIOS genéricos a los que disparar. La presentación no es nada espectacular, eso sí.

4. Ya está en la calle **LOS ASESINOS DE ANUBIS**, se trata de una novela de fantasía basada en *NECROPOLIS*, que no es otra cosa que la primera campaña para *DANGEROUS JOURNEYS*, es decir, el último juego de Rol de *Gary Gygax*, el "*papá*" del *D&D*. Eso quiere decir que la publicación del sistema de juegos y de a propia *NECROPOLIS* ocurrirá en breve (si es que no está ya en la calle cuando leas esto).

5. Para *STORMBRINGER* ha salido **EL OCTOGONO DEL PODER**, que

tiene unas interesantes tablas de sucesos durante una batalla y pueden resultar muy útiles en otros juegos de fantasía (incluso que no sea del sistema ***Chaosium***).

6. Ya está en la calle **SHADOWRUN**, el juego cyberpunk con elfos y enanos. Se trata de una de esas extrañas mezclas de juegos de fantasía con tecnología punta. **SHADOWRUN** es *CYBERPUNK*, lo que ***WARHAMMER 40.000*** a *TRAVELLER*. Quizás el mejor valor de **SHADOWRUN** es ser la primera de estas mezclas lo que le otorga una cierta solera (la edición publicada en español es la segunda) y eso se nota en la fantástica presentación repleta de ilustraciones muy adecuadas, y montones de información '*sobrante*' simple y llanamente para crear ambiente. Y lo consigue. Lo peor es que el sistema de juegos (muy semejante al de **VAMPIRO**) en este caso no es nada apropiado. En un mundo como el de **SHADOWRUN** debería estar repleto de acción y el sistema de juego no se presta demasiado.

En cuanto al mercado en inglés:

1. Ya he tenido entre mis manos el **TRAVELLER NEW ERA**, y es genial. Es ni más ni menos el mismito **TRAVELLER** pero adaptado a las nuevas tendencias en esto del Rol: montones de habilidades diferentes, montones de profesiones, las mismas naves con mucha más información sobre las mismas... La presentación es en rústica gruesa (tanto como el libro original pero mucho más denso), pero el precio es bastante alto al ser de importación: 4.500 ptas.

2. Parece que está despuntando por ahí el juegos **ELRIC**, que es como un remix del ***STORMBRINGER*** dirigido por el propio creador del brujo albino.

3. Ya ronda por ahí, **WEREWOLF** que es otra recreación de una maldición milenaria como **VAMPIRO**, no he podido verlo por dentro; pero los comentarios son de que no está a la altura. Por si alguien no lo sabe **WEREWOLF** significa *HOMBRELOBO*.

Creo que nada más, en los próximos artículos voy a presentar un sistema de combate realista para naves espaciales, comenzando por adaptar las de **TRAVELLER**, para luego ir haciendo lo mismo para **STAR WARS**... También en un artículo haré una reseña de las diferentes Campañas de las que dispone ***AD&D Segunda Edición***, que son legion, indicando su contenido aproximado y si están traducidas o no al español.

Hasta el próximo fancine.

Melitón Rodriguez



LOS OJOS DE CAOS

de Carl Sargent.

"*Los Ojos de Caos*" es un reto para el juego *Hero Quest* de *MB*. Se incluyen con esta aventura algunos monstruos nuevos y un sirviente que asistirá a los héroes a vencer los peligros de las *Tumbas de Phalanx*. Este reto como al anteriormente publicado ha sido extraído de la revista inglesa *White Dwarf* con su consentimiento siendo traducido y editado por *A. Fernández Giménez*.

LAS TUMBAS DE PHALANX

A aquellos que cayeron batallando contra las ordas de *Caos* en las montañas fronterizas del imperio y en las tierras occidentales de Bretonia, se les rinde homenaje cada año en memoria a su servicio, en un lugar conocido como *Las Tumbas de Phalanx*. Esta vez, no pudo lograrse la celebración ya que un grupo de ogros se emboscaron y, con saña y sin respeto, asesinaron a los tristes celebrantes. A todos menos a uno, el único hombre que sobrevivió a tamaña felonía fue *Pierre Chancier*, que después de recuperarse de sus heridas, pidió a los *Héroes* que libraran a las *Sagradas Tierras* que componen las *Tumbas de Phalanx* de aquellos ogros que masacraron a sus compañeros y amigos.

Sin embargo, no todo puede ser lo que parece. Viejos rumores cuentan que existe un poder mágico de *Caos* bajo las tumbas, latente desde hace muchos años. ¿Habrá entonces despertado de su letargo? Seguramente algo más inteligente que unos simples ogros dirigieron su hábil y letal emboscada. Dentro de las tumbas quizás algo del más allá se haya removido con la horrorosa magia que se esconde profundamente bajo ellos. ¿Quien podrá afirmarlo o desmentirlo?. Este misterio lo habrán de resolver los *Héroes*, sin embargo, no habrán de profanar ninguna de las tumbas presentes en las mazmorras, por que sin lugar a dudas encontrarían la poderosa maldición que pesaría sobre ellos para siempre.

NOTAS

Los Ogros

Estos personajes han sido definidos con un número estándar de puntos de cuerpo. Si dispones del módulo "**Contra la Orda de Ogros**" para este mismo juego de la firma *MB*, puedes utilizar el sistema de puntos de cuerpo variable en él explicado en vez del normal aquí propuesto.

Pierre Chancier

Encontrarás detalles sobre este personaje en la sección de **Monstruos y Personajes**. Acompañará a los *Héroes* si estos así lo deciden, aunque de cualquier modo les dirigirá hasta las puertas de las *Tumbas de Phalanx*.

Los Ojos de Caos

Estas poderosas emanaciones de magia perversa afectarán únicamente a los *Héroes Mago* y *Elfo* durante el reto. Siempre que los estos *Héroes* entren en una habitación, lanzarás un dado normal de movimiento. Si obtienes un valor de uno (1), dos (2) o tres (3) el *Mago* deberá descubrir y entregar una de sus cartas de Hechizo. Si obtienes un valor de cuatro (4), el jugador *Elfo* hará lo propio con una de las suyas. Si obtuvieras un valor de cinco (5) o seis (6), no tendrá efecto alguno sobre ninguno de ellos. Cualquiera de los afectados, tanto el *Mago* como el *Elfo*, no dispone de cartas de Hechizo, no habrá de penar nada quedando entonces este hecho sin efecto. El jugador que comanda el personaje *Héroe* podrá decidir que Hechizo "*se deja robar*".

Alguno de los *Ojos de Caos* provocan unos efectos especiales que están descritos en las habitaciones donde afectan. Estos *Ojos de Caos* aparecen como una imagen de una pequeña calavera de un verde resplandeciente que flota a una media altura, con unos brillantes ojos rojos, que, cuando desaparecen, dejan tras de si una nubecilla de humo cuando han conseguido el hechizo de algún *Héroe*.

Entrando en las Tumbas

Pierre Chancier acompañará a los *Héroes* en su viaje a las *Montañas Santuario*, guiándoles hasta la entrada de las Tumbas. Los Héroes entrarán de uno en uno a través de la puerta marcada para tal fin, a la derecha del Mapa. Pierre les dirá que sabe de la existencia de unas escalas que conducen al interior de las Catacumbas Inferiores, aunque le resulta penoso reconocer el desconocimiento que tiene de su exacta situación. Así pues, ahora es vuestro turno...

LAS TUMBAS EXTERIORES

La Maldición

Si un *Héroe* abre una tumba, con intención de robar su contenido, una terrible maldición le hara perder de forma irreversible un *Punto de Cuerpo* mientras dure todo el reto, y no podrá recuperarlo. Si debido a sus persistentes ultrajes, perdiera todos los *Puntos de Cuerpo*, este personaje se convertiría en un *Zombie*, siendo movido entonces por el *Malvado Brujo*.

Monstruos Errantes

Todos serán *Goblins* en este nivel superior.

A: El Grupo de Ogros

En vez de robar un hechizo, el *Ojo de **Caos*** de esta habitación refuerza el poder de los *Ogros* que en ella se encuentran. Todos ellos atacan con un (1) dado más de combate que normalmente.

B: Ogros y Goblins

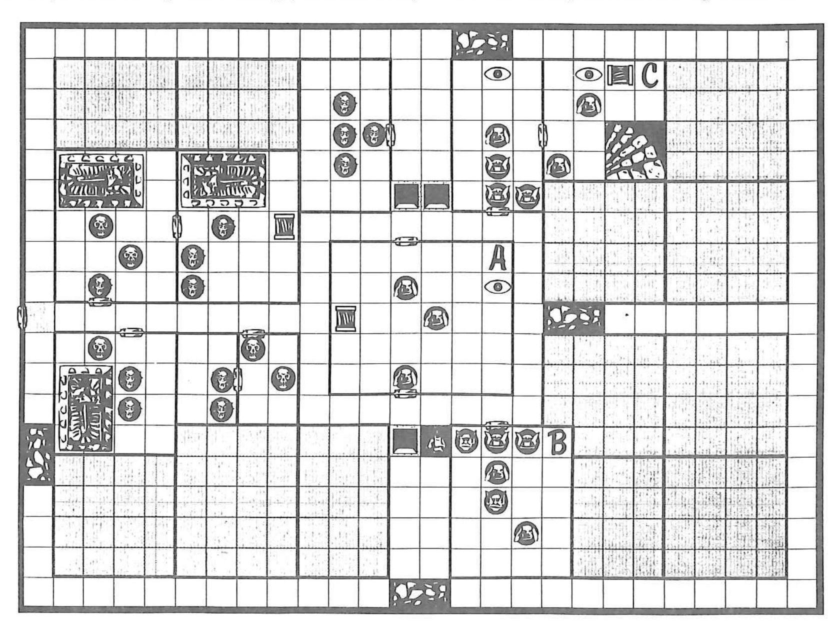
Estos *Goblins* están armados con ballestas. Desafortunadamente, son ballestas fabricadas por y para los *Goblins*, y así, el mal está arraigado en su interior y no pueden ser ni tan siquiera tocada por *Héroe* alguno. Estas armas permiten a los *Goblins* lanzar tres (3) dados de combate en el ataque.

C: Entrando en las Catacumbas

A los *Héroes* se les permite sacar dos *Cartas de Tesoro* cuando localicen y habrán este *Cofre*. Sin embargo, cuando lo abran, una nube de humo llenará la habitación instantáneamente y cada *Héroe* deberá lanzar un (1) dado de combate. Si no sacara un escudo, perdería un *Punto de Cuerpo* al no haber evitado respirar esta ponzoñosa nube mágica. El humo desaparecerá tal y como apareció, dejando a los *Héroes* perplejos ante un *Troll* que estará presto a atacarles.

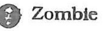
Los escalones les conducirán al nivel inferior, siendo peligrosos y traicioneros, sin otra posibilidad a seguir. Tan pronto como los *Héroes* comiéncen a descender por las escalinatas activarán unas trampas colocadas sobre los escalones que están dejando atrás, todas de *Roca Caída*; rocas que comenzarán a rodar tras ellos de manera inexorable. ¡Los *Héroes* deberán correr si quieren evitar ser arrastrados por el alud!. Cada *Héroe* lanzará sus dos (2) dados de movimiento dos (2) veces para obtener dos (2) números. Si cualquiera de las dos tiradas fuera un seis (6), significaría que el Héroe, en su huida, a resbalado de manera imprevista siendo arrollado por una de las rocas que rodaba tras él. Se defenderá de esta situación de la manera normal frente a las trampas de *Roca Caída*. Si la segunda tirada también fuera otro seis (6) resbalaría de nuevo siendo entonces arrollado de nuevo por otra de las rocas.

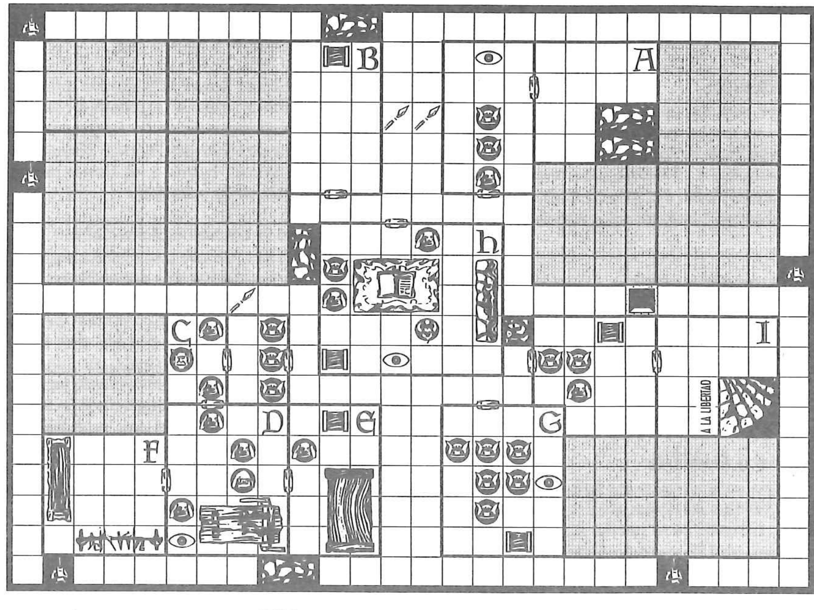
Una vez todos los *Héroes* han llegado al final de la escalera, estarán atrapados en el nivel inferior de las catacumbas, ya que todos los bloques de piedra que has caído tras ellos impiden las salida por el sitio por donde entraron. Habrán de encontrar la salida de estos pasadizos oscuros y recónditos.











- Puertas
- Cofre
- Paso Bloqueado
- Trampa de Roca Caida
- Trampa de Pozo
- Trampa de Lanza
- Goblin
- Ogro
- Orco
- Capitán Ogro
- Mago de Caos
- Ojo de Caos

LAS CATACUMBAS INTERIORES

Monstruos Errantes

Todos los de este nivel inferior serán *Orcos*, salvo cuando al tirar un dado de movimiento, el *Malvado Brujo*, obtenga un seis (6) como resultado, siendo entonces el monstruo encontrado un terrible *Ogro*.

A: La Habitación de Entrada

Los *Héroes* comenzarán la exploración en esta habitación. EL área bloqueada representa la escalera que ha sido cegada justo en su nacimiento.



B: La Trampa del Cofre Falso

Esta trampa ha sido dejada para los seres más descuidados. Tan pronto como la tapa del *Cofre* es abierta, la puerta de esta habitación caerá pesadamente bloqueando la salida. Una pestilente nube de ácido olor llenará la habitación desde un enorme recipiente roto con la apertura no deseada del cofre. Para salir habrán de echar abajo la puerta, y para esto, los *Héroes* deberán obtener tres (3) calaveras o más con la totalidad de los daos de combate. Cada vez que esto no ocurra, todos y cada uno de los *Héroes* atrapados en la habitación perderá un *Punto de Cuerpo*, envenenándose por el vapor que los envuelve como un manto de muerte.

C: Los Guardias Ogro

EL *Goblin* de esta habitación lleva una ballesta, por lo que lanzará tres (3) dados de combate en el ataque, pero si logran derrotarlo no se podrán hacer con su arma por haber sido fabricada por una entidad oscura que la ha dotado de su esencia evitando así el uso por ninguna fuerza de bien.

D: El Capitán Ogro y su Horda

El *Capitán Ogro* de esta habitación tiene una *Ardiente Espada Roja* que irradia los mismos místicos brillos que los *Ojos de Caos*. Hasta que sea muerto, el *Capitán Ogro* puede volver a lanzar utilizando cualquiera de las tiradas tanto de ataque como de defensa de las que el *Malvado Brujo* dispone de entre sus cartas de *Monstruos*. El *Ojo de Caos* robará su hechizo de la forma ya conocida normalmente.

EL *Potro de Tortura* que aquí se encuentra aún mantiene ropas y diversos restos, fruto sin duda de las torturas a las que han sido sometidos los pobres humanos que han pasado por manos de los *Ogros*. Si los *Héroes* buscan sobre la pila de despojos, podrán coger una *Carta de Tesoro*.

E: La Habitación del Tesoro

El enorme y malhumorado *Ogro* que lucha en esta habitación es un *Teniente* de confianza del *Capitán*. El *Cofre de Tesoro* que aquí ahí permite a los jugadores sacar dos (2) *Cartas de Tesoro*, a la vez que permite a los personajes *Majo* o *Elfo* coger una carta de *Hechizo* a su elección; esto se debe al poder que les otorga un pergamino olvidado en un rincón de la sala (Lo

podrán escoger de su propio juego de *Hechizos*; Si no hubieran hecho uso de ninguno con anterioridad, el pergamino al no poder efectuar su acción mágica se deshará en un montón de polvo brillante entre las manos del que lo haya cogido). Por último, el *Cofre* contiene la *Gran Llave Metálica*, única llave que les permitirá franquear la puerta que guarda el *Cuvil del Mago de Caos* (*H*).

F: El Almacén

En esta sala se pueden encontrar toda una serie de objetos mohosos que han ido almacenando los *Ogros* como porras de repuesto, rocas, carne rancia y seca, queso enmohecido, sacos de basura y cosas parecidas. Si el *Armario* es abierto, se activará una *Trampa de Lanza* de su interior, por medio de un resorte. El *Héroe* que habrá el armario deberá lanzar dos (2) dados de combate, perdiendo un (1) *Punto de Cuerpo* por cada Calavera que obtenga. Dentro del armario se encontrará una bolsa con 80 coronas de oro. El *Armero* contiene una lanza que puede ser recogida y utilizada por los *Héroes*.

G: Nido de Ogros

Los tres (3) *Orcos* que se encuentran al fondo llevan todos ellos como arma unas ballestas con las que disparan unos dardos de punta roja. Las puntas brillan con el mismo fulgor que los *Ojos de Caos*. El *Ojo de Caos* de esta sala no roba ningún *Hechizo*, pero añade un dado de combate en el combate a todos los *Orcos* que portan las ballestas.

H: El Cuvil del Mago de Caos

¡Aquí es donde se encuentra el maligno genio que ha urdido todos los planes realizados por los *Ogros*!. Los elementos de la habitación se describen por separado a continuación:
Ogros: Son *Ogros* normales.
Orco: Es normal pero está armado con una ballesta y con una espada corta como arma de mano.
EL Mago de Caos: Cada vez que un *Hechizo* es lanzado contra





él, lanzará dos (2) dados de combate. Si obtuviera un escudo negro en cualquiera de ambos, el hechizo no tendrá éxito. Este terrible *Mago de Caos* dispone de un juego completo de *Hechizos de Fuego* para comenzar el combate, a la vez dispone, en varios de los múltiples bolsillos de su túnica, diversas botellitas con un extraño liquido de color verde chillón que una vez absorbido le restaurará tres (3) *Puntos de Cuerpo*.
Ojo de Caos: Este *Ojo* no dejará de parpadear y brillar durante todo el combate. Su poder no es otro que el de añadir un (1) dado de Combate en la defensa de todas las criaturas malignas en los tres (3) primeros turnos de la lucha. Entonces, después de haber ejercido su poder, desaparecerá con un fuerte estallido en el hogar de la chimenea entre llamas y humo.
El Cofre de Tesoro: Permite a los *Héroes* sacar tres (3) cartas de Tesoro ignorando completamente si alguna de ellas es un *Monstruo Errante*.
La Chimenea: El fuego mágico que emite ilumina la estancia despidiendo un intenso calor y una brillante luz. Sobre este fuego está suspendido de una cadena una piedra preciosa, un *Rubí Mágico*. El *Rubí* podrá ser cogido por cualquiera de los *Héroes*, pero debido al terrible calor que ha absorbido, infringirá dos (2) *Puntos de Daño Corporal* por la profunda quemadura que provocará. El *Rubí de Fuego* está valorado en 200 Coronas de oro.
Tan pronto como sea muerto el *Mago de Caos*, la habitación entera comenzará a vibrar suavemente. Media docena (6) de pequeños *Ojos de Caos* aparecerán en la sala mirando alrededor suyo. Comenzarán a moverse lentamente en círculos alrededor de los *Héroes* demostrando gran pesar y una gran determinación. Permite a los *Héroes* los turnos suficientes para investigar en el *Cofre*, pero después deberán salir corriendo a prisa, muy a prisa (Inculca esta idea muy claramente a los jugadores, han de correr muy a prisa). Rocas de gran tamaño empiezan a caer desde el techo. ***¡¡El lugar se cae a pedazos!!*** Pequeñas chispas y ligeros zumbidos provocados por la Magia Caótica que los rodea comenzarán a volar por todas partes. Los *Héroes* podrán ahora entrar en dos de las salas donde no habían estado aún antes de que todo el lugar se colapse completamente dando fin a sus vidas de azarosa existencia.

I: La Salida

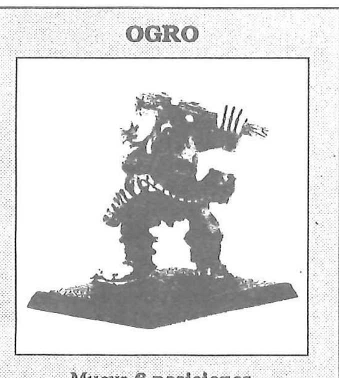
Esta desnuda habitación guarda los únicos escalones que os conducirán hacia la esperanza y la salvación, el exterior de las catacumbas, las montañas. Al final de las escalas encontraréis una puerta secreta que por el tiempo y gracias al estrépito que se formó en el derrumbamiento de las catacumbas, ha quedado al descubierto y semi-abierta, una vez abierta por completo alcanzaréis a ver y respirar el aire libre.

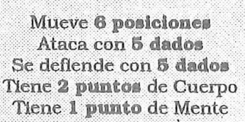
MONSTRUOS Y PERSONAJES

El presente reto, "***Los Ojos' de Caos***", contiene cuatro tipos de monstruos que son específicos para esta aventura, son el *Troll*, el *Ogro*, el *Capitán Ogro* y el *Mago de Caos*. Las tarjetas de referencia de cada uno de ellos las encontrarás más abajo. Pégalas sobre un cartón o cartulina fina y recórtalas para poder disponer de ellas sin manejar la presente publicación completa. Os recomiendo que fotocopiéis la página donde se encuentran a fin de no estropearla.

Pierre Chancier asistirá los *Héroes* en su expedición sirviendo fielmente al personaje *Bárbaro* o *Enano*, sin esperar parte alguna de los tesoros allí encontrados, ya que se sentirá generosamente recompensado con la venganza sobre aquellos que masacraron impunemente a sus compañeros y amigos. Puedes hacer con su tarjeta lo mismo que con las demás o utilizar simplemente una *Hoja de Personaje* de las que se incluyen con el juego ***HERO QUEST***.

OGRO





Mueve **6 posiciones**
Ataca con **5 dados**
Se defiende con **5 dados**
Tiene **2 puntos** de Cuerpo
Tiene **1 punto** de Mente

CAPITÁN OGRO



Mueve **4 posiciones**
Ataca con **6 dados**
Se defiende con **6 dados**
Tiene **3 puntos** de Cuerpo
Tiene **2 puntos** de Mente

TROLL



Mueve **6 posiciones**
Ataca con **3 dados**
Se defiende con **4 dados**
Tiene **4 puntos** de Cuerpo
Tiene **1 punto** de Mente

PIERRE CHANCIER



Ataca con **2 dados**
Se defiende con **2 dados**
Se mueve con **2 dados**
Tiene **5 puntos** de Cuerpo
Tiene **3 puntos** de Mente

MAGO DE CAOS



Mueve **8 posiciones**
Ataca con **4 dados**
Se defiende con **4 dados**
Tiene **3 puntos** de Cuerpo
Tiene **4 puntos** de Mente

AFG CAAD 29/7/93

SILDAVIA (13)

MARDUCK DESDE ATROPOS

Bueno, aquí estamos víctimas del infortunio. Hemos aterrizado en la superficie del asteroide, alojados cómodamente en nuestros cráteres. Mi satélite me informa de los movimientos de otros guerreros, algunos cerca de mí, otros demasiado lejos para establecer contacto, pero todos ansiosos de sangre. De nuestra sangre.

Me he contagiado de esta locura asesina, no hay alianzas, no hay amigos. Uno muere, el otro sobrevive. Es la ley. Así la han escrito ellos. Nuestros malditos y eternos enemigos. Los Veganos.

Parece que fue ayer, pero no es así. Hace mucho tiempo que estamos siendo mentalizados para este combate; mentalizados y entrenados. La lucha será terrible, todos queremos sobrevivir, pero sólo uno lo hará. Y para él la libertad absoluta. Ja!! ¿Alguien piensa realmente eso? Quizá suene pesimista, lo sé, pero ¿acaso no es así? Todos contra todos, nadie contra nadie. ¡¡¡Maldita sea!!! ¿Acaso no hay nadie aquí que reaccione contra eso?

**** FIN DEL COMUNICADO ****

ESTABLECIDO CONTACTO CON GRAERTO A LAS 23:05.

NOTICIAS

PREMIO 'ESTAFETA'

Ha resultado ganador del V **PREMIO ESTAFETA** *José María Pérez Aguilar* de LA CALA DEL MORAL (Málaga), gracias a su Tarjeta de Juego correspondiente al segundo turno de la Partida nº 0 de **LIBERTAD o MUERTE**. La citada tarjeta tardó sólamente 12 días en llegar a su destino (supongo que venía ella sola andando). Un nuevo aplauso a Correos por su rápido y eficaz servicio.

Entran en concurso todos los envíos de Hojas de Juego de todos los participantes de cualquier juego de Sildavia. Cada número del **CAAD** se selecciona la carta que más tiempo ha tardado en llegar (a partir de la fecha en que fue matasellada) y será premiada con un ingreso de 600 pts. en su cuenta de juego.

LISTAS DE ESPERA

VIRUS -> Partida nº 5, ocupación al 65%. Paq: 650 ptas, t/a: 200 ptas.
LoM -> Partida nº 1, ocupación al 4%. Paq: GRATIS, t/a: 300 ptas.

Ocupación: % de plazas ya cubiertas por jugadores.

Paq: Paquete de Inicio con tres turnos de juego incluídos.

t/a: Turnos de juego adicionales.

GRATIS: Los socios activos del **CAAD** pueden obtener grátis el Paquete de Inicio de **LoM** con sólo enviarnos sus datos personales y número de socio a:

SILDAVIA
José J. Chambó Bris.
c/Nou del Convent 43, 5.
46680 ALGEMESI -Valencia

VIRUS

PARTIDA Nº 3

MONONUCLEOSIS, 24(x)

'En los últimos turnos esto se está convirtiendo en una masacre, parece que el objetivo del juego ha pasado a ser "Destruir a MONONUCLEOSIS"...'

La Partida nº 3 está llegando a su fin. A decir verdad, resulta casi milagroso que no haya terminado ya: el día de hoy, los tres primeros clasificados tienen más de 90 células capturadas, lo que significa que cualquiera de ellos puede llevarse la victoria durante las próximas horas. Desgraciádamente será la primera Hoja de Juego de ellos en llegarme la que lo decidirá todo, ya que los tres se encuentran retrasados respecto al turno que se está jugando (vaya...). En el próximo **CAAD**, **HERPES ZOSTER**, **ESPANTAMAXK** o **MAXIMO 20 CARACTERES** será el felicitado en esta sección.

PARTIDA Nº 4

AIDS, 5(e)

'Haciendo un ruego a tu infinita vehemencia no podrías hacer desaparecer a los Anticuerpos que tanto me acosan (y si te apetece un jamón sólo tienes que pedirmelo).'

SKAKERMAN, 4(d)

'¿Quién c-j-n-s es el responsable del virus ACCION MUTANTE? Que lo mato, ¡¡¡Lo matoooo!!! ————————

La Partida nº 4 de **VIRUS** ha cruzado su ecuador, y podemos destacar de ella por ejemplo, el permanente y olgado liderato de **YUYU**, y la eterna segunda plaza de **STULIUM NAPROLITICUM**, siempre acosados de cerca por **TAMOXIFENO FARMITALI** (que estará muy contento por que ya hacía tiempo que no salía en la tele...). Pero algo me dice que esto va a dar un pequeño vuelco en los próximos turnos; y no me pregunten el porqué porque me pondrán en un aprieto (valga la chorrada). Más notícias en los próximos informativos.

LIBERTAD o MUERTE

COMO SE HIZO LIBERTAD o MUERTE (7ª Parte)

ARMAMENTO

Son varias las armas que podrás usar en Atropos. Comienzas el juego con unas determinadas, pero a lo largo del juego puedes descubrir otras nuevas.

Pies y Puños (PP). Sólo se usa en las luchas cuerpo a cuerpo cuando no dispones de un Sable de Luz (SL); entonces automáticamente tu Guerrero usa PP.

Sable de Luz (SL). Un arma bastante conocida: una empuñadura que emite un haz de deflexión de rayos laser. El SL sólo se usa en las luchas cuerpo a cuerpo. Funciona con un cargador que proporciona la energía necesaria para usarlo 25 veces.

Pistola Laser (PL). Arma ligera que se usa por medio de la acción DISPARAR para

hacer blanco sobre cráteres adyacentes al que se encuentre tu Guerrero. Cada cargador permite efectuar 20 disparos.

Lanzacohetes (LC). Una sofisticada arma capaz de lanzar multitud de proyectiles a varias distancias. Se utiliza mediante la acción LANZADOR y sólo necesita ser cargado con cualquier proyectil para poder funcionar.

El desgaste en el uso de un arma, los combates en los que te puedes ver envuelto, explosiones, impactos, etc., pueden provocar su rotura.

(Próximamente: Objetos).

VISIONES PELIGROSAS

Visiones Peligrosas te introduce directamente en la piel de uno de los guerreros sobre el asteroide Atropos de la Partida nº 0 de LoM: *Eric*. Las vivencias y aventuras están extraidas de Hojas de Resultados reales sin ningún tipo de adornos que no correspondan a la información concreta que aparece en ellas. Solamente se transforman tablas y mensajes en un texto a modo de relato para hacer más amena la lectura.

—

Antes de marcharme de aquí recojo los objetos que creo pueden ser interesantes. Con el rayo perforador consigo completar un túnel y desplazándome por su interior llego hasta el cráter 190; una vez allí solicito información detallada sobre algunos cráteres cercanos, más que nada por si localizo algo interesante, ya que en estos primeros minutos de estancia en Atropos supongo que no habrá demasiada acción. Los datos van volcándose sobre mi Identificador Visual... Bueno, en el 170 veo un par de Bombas Rompedoras, sería una buena idea el ir a recogerlas.

Mi Satélite me comunica que ha detectado formas de vida a un par de cráteres de distancia: se trata de un Graerto y de los Guerreros VITALIS y EL GRAN GRASS. Por el momento me limitaré a vigilar sus movimientos; mientras descubro que en el cráter en el que estoy hay unos objetos que parecen ser muy interesantes. Los recojo, y manipulando uno... ¡¡¡Aaaarrghhh!!! ¡Esto es veneno-so! Mi Resistencia ha bajado a 'Poderoso'.

En el anterior Boletín electrónico de comunicados descubro que alguien intenta formar una alianza bastante cerca de aquí, en el cráter 132... Se me ocurre una bonita estratagema: cavo un nuevo túnel y me desplazo bajo tierra hasta el 170, desde allí tengo el cráter 132 al alcance de mi Lanzacohetes, lo cargo con una Bomba de Tiempo y lo lanzo allí, luego escribo en el Boletín anónimamente animando a la peña a acercarse a dicho cráter para unirse a la alianza... ¡Je, je, je, que malo soy!

-Continuará-

ZONA DE COMBATE

Con la Partida nº 0 de **LIBERTAD o MUERTE** en marcha, Zona de Combate te informa sobre los sucesos más interesantes que se producen en el juego: batallas,. alianzas, comunicados y cualquier otra notícia de interés general.

TURNOS 1 y 2

Las primeras explosiones empiezan a hacer temblar el asteroide; algunos guerreros han preferido empezar a moverse con cautela, pero otros no han dudado en empezar a lanzar todo tipo de proyectiles hacia el primero que han visto por delante (la mayoría han fallado al precipitarse en sus ataques).

Nos han informado de que existe una Guerrera en Atropos llamada IRENE ADLER II que al parecer se dedica a provocar a sus compañeros del sexo opuesto todavía no sabemos con qué fín. Por el momento parece que ha despertado la atención de más de uno y es el tema de conversación de moda en la mayoría de los corrillos electrónicos.

En cuanto a alianzas, hay innumerables intentos de formarlas, pero por el momento sólo hay dos que aparentemente se encuentran claramente constituídas: la primera de ellas se llama CONCILIO NAZGUL-OYOYO y dispone incluso de un pequeño reglamento interno, sus fundadores son LANCERO AZUL, THE PUPPET y SHAI-HULUD. La otra alianza se denomina CAAD-SURVIVORS (¿de qué me suena ese nombre..?) y oficialmente no conocemos a sus integrantes, lo único que hemos podido descubrir es que acaba de lanzar un reto al CONCILIO NAZGUL-OYOYO... ¡Esto se promete muy interesante!

CLASIFICACIONES

PARTIDA Nº 3 VIRUS (*11-10-93, Turno 18*)			**PARTIDA Nº 4 VIRUS** (*11-10-93, Turno 10*)		
1º	HERPES ZOSTER	92 cél	1º	YUYU	58 cél
2º	ESPANTAMAX K	91 cél	2º	VERSUS DANAE	54 cél
3º	MAXIMO 20 CARACTERES	90 cél	3º	ACCION MUTANTE	53 cél
4º	VIRUSFONTE JF-1	82 cél	4º	TAMOXIFENO FARMITALI	51 cél
5º	ATACANTUM CARNIVORUS	81 cél	5º	WOOKIE EHIZTARIA	50 cél
6º	MONONUCLEOSIS	66 cél	6º	INFECTIONS	46 cél
7º	CYLSUM MORTANDIS	61 cél	7º	STULIUM NAPROLITICUM	45 cél
8º	CYBORG	34 cél	8º	NUMBER-UAN	43 cél
9º	CARO-KAHN	21 cél	9º	EL PENJAT	40 cél
10º	MASACRE	39 cél			

PARTIDA Nº 0 LIBERTAD o MUERTE (*11-10-93, Turno 2*)			
1º RAGNAROK	89 exp	11º WARP	56 exp
2º RELLIK V1.0	80 exp	12º THUNDERCRACK	54 exp
3º BLACK EAGLE	79 exp	13º YUYU	54 exp
4º DESTRUCTOR	70 exp	14º YURI IVANOVICH	53 exp
5º GONZAGA	65 exp	15º ARKON CALGRIS	53 exp
6º THE PUPPET	64 exp	16º VARADAR	52 exp
7º JOHN GRISSON	63 exp	17º CABALLEROGAMMA	51 exp
8º MALKAVIAN	60 exp	18º DARK DUNCAN	50 exp
9º FIRFURCIO	60 exp	19º CYG McCARTHUR	49 exp
10º IRENE ADLER II	57 exp	20º McJAAL	47 exp

ILUSIONES DE REALISMO

Informe sobre el realismo en las aventuras conversacionales

Por... Peñazo Soft

Nos preguntamos qué grado de realismo puede conseguirse en una aventura conversacional. Tras haber programado dos, debemos responder que, según nuestra experiencia, no sólo este grado es mínimo sino que resulta muy desaconsejable pretender hacer una aventura realista. Nosotros lo intentamos con la primera y ahora, al jugarla, la vemos destartalada y absurda, aparte de perfectamente irreal. Vamos a analizar para cada uno de los aspectos de la aventura las razones por las que consideramos que un programador debe renunciar al realismo y conformarse con crear un mundo simple, artificial y cerrado en el que las cosas funcionan con orden y precisión. No es que la realidad sea desordenada o imprecisa, pero resulta abrumadoramente compleja como para imitarla.

Las localidades y objetos

En la vida real, cuando uno quiere solucionar algún negocio, tiene que dirigirse a ciertos sitios y entrar en contacto con ciertos objetos y personas. Son sólo unos cuantos de estos sitios y objetos los que necesita, pero el mundo le ofrece una número prácticamente infinito de ellos... en **EL ARTE DE LA FUGA** nos diseñamos un mundo cerrado, un castillo habilitado para campo de prisioneros. Nos imaginamos un castillo real y dibujamos un plano. Debía tener bastantes habitaciones, al menos dos plantas, varios cuartos de baño, pasillos, comedores, cocinas, despachos, etc, etc, así que nos pusimos a hacer localidades sin ton ni son, docenas de ellas, cada una con su gráfico distinto. ¡Qué pesades dibujar diez dormitorios con cama, todos distintos pero necesariamente parecidos! ¿No debía tener cada prisionero el suyo en un castillo tan grande? Eso era lo real. El resultado fue un número enorme de localidades absolutament inútiles, por las que ni siquiera era necesario pasar. Así ocurre también en la realidad. Pero en una aventura las cosas no pueden ser de esta manera. Sería un *PEÑAZO*, para los programadores y para el jugador. Lo mismo cabe decir de los objetos.

PSIs

Lo de pseudo-inteligentes no se lo cree nadie. Los personajes de una aventura conversacional, aunque estén tan exquisitamente elaborados como los de *Carlos Sisí* (HERESVILLE, por ejemplo) no es que den apariencia de inteligencia sin tenerla, es que tampoco dan otra apariencia que la de unos robots de la primera generación con el

disco rayado. Por eso resulta tan ridículo elaborar un guión serio para una aventura conversacional, porque con personajes así de tontorrones no se puede hacer a malvados e inteligentes enemigos o a simpáticas y dulces muchachuelas. Nosotros siempre haremos guiones humorísticos con personajes antihéroes, no sólo porque nos gusten más, sino porque creemos que no hay más remedio. En **ACHUS, BABILONIA** los PSI más importantes son dos locos. Así se evita el contraste entre lo que el personaje se supone que es y lo que luego hace y dice. Y si *Carlos Sisí* no puede hacer PSI reales, entonces es que no se pueden hacer...

Gráficos

En la realidad los objetos cambian de sitio, la luz incide de manera distinta sobre las cosas según la hora del día, el cielo cambia de aspecto, las flores se abren y cierran, los pájaros cruzan el paisaje, la gente anda y hace mil cosas, etc, etc... No hay megas en el mundo que soporten unos gráficos que imiten creíblemente todo esto. ¿Para qué hablar de un Spectrum? Un gráfico no puede pretender ser una cámara de cine. Algunas aventuras de 10.000 pesetas nos deleitan con un personajillo de aspecto simiesco que se mueve espasmódica y oligofrénicamente sobre un cuadro de fondo. Y esto es en las aventuras gráficas que, como muy bien señaló *don Francisco Javier del Aguila* en el **CAAD 18**, tienen muy poquito que ver con las genuinas conversacionales. Ignoramos si con CD-ROM puede hacerse algo "*realmente*" real. Nos tememos que tampoco. El caso es que, así las cosas, un gráfico sólo debería ser algo así como una abstracción, un croquis de la realidad, pero no una imitación. Su función principal es la informativa, y es preferible un buen croquis que una castaña de imitación.

Tras esta espartana crítica contra las florituras debemos aclarar que, aunque una aventura no debe pretender ser realista, sí puede -y debe- resultar agradable y jugable:

Aunque no vayan a servir, hay que poner un número generoso de localidades y objetos explorables. No por realismo, sino para que el jugador pueda divertirse explorando. Aunque resulten unos memos, también debemos procurar poner PSI casi tan buenos como los de don *Carlos*. No llegarán nunca a ser pseudo-inteligentes, pero al menos agradarán y divertirán al que los obsrve. Y aunque sólo sean un croquis, los gráficos pueden mostrarse artísticos y cuidados, con buenos efectos, etc. Un buen adorno es muy agradable cuando lo adornado también es bueno.

La felicidad absoluta no es posible y quien se obstine en buscarla se vuelve un infeliz. Contentémonos con nuestra mediocridad.

NOTICIAS

Nos comunica *JAPS* que por si no lo sabíais, la versión completa del **CAECHO? 1.31**, además de todo lo que incluye la **1.25**, tiene un sistema mejorado de gestión de listas de ítems que acelera muchísimo la velocidad de las aventuras; un cargador de gráficos PCX de 16 colores sobre EGA-VGA; un cargador de juegos de caracteres diferentes al habitual para que tus aventuras tengan un inmejorable aspecto; gestión de tiempo real, al estilo del *TIMEOUT* del **PAWS** y una serie de mejoras internas que aumentan la velocidad del intérprete y del compilador.

Un nuevo grupo de soft nos confirma su existencia. Se llama *LAST NIVEL* y está compuesto por tres individuos: *Luis Sánchez Palacios*, *Frank Ponce M.* y *Toni Barroso Vila*, que además es el cabecilla. Actualmente están trabajando en dos proyectos. El más avanzado es **SACRIFICIO POR LA HUMANIDAD**, aventura de ambiente futurista, protagonizada por un hombre al que le ha sido borrada la memoria y dejado en una habitación de hotel con una bomba de fusión a punto de explotar. Tendremos que investigar el porqué y actuar en consecuencia. Su programación se está llevando a cabo con la ayuda del **SINTAC G1**. El segundo proyecto responde por **LOS TESOROS DE FELIDONIA**, y su argumento es de corte medieval.

Javier San José sigue trabajando con su **SINTAC**. Ahora está puliendo el nuevo entorno de que consta el parser, y espera tenerlo listo bien pronto. Según la cantidad de cambios y mejoras que incluya, la nueva versión pasará a denominarse **G1.5** o bien **G2**.

Silvia Martos lamenta la pérdida de su Spectrum. Tras ello, le quedan 45 desconsolados juegos que buscan un nuevo Spectrum en que funcionar. Silvia los regala, y tiene aventuras como **LA AVENTURA ORIGINAL**, **AVENTURA ESPACIAL**, **COZUMEL**, y otros que no pertenecen a éste género, como **Trivial Pursuit**, **Heroes of the Lance**, **Tetris**, **Micky Mouse**... Los interesados en conseguir alguno de ellos, podéis localizar a *Silvia* en la calle Santa Virgilia, 12, 3º D, de Madrid, CP 28033.

De nuevo se pone en contacto *Jesús Pedrosa* para hacernos partícipes de que está a punto de terminar una nueva aventura para Spectrum, que llevará por nombre **EL MUNDO PERDIDO DEL PROF. SELDON**, y que está inspirada en el libro **EL MUNDO PERDIDO**, de *Sir Arthur Conan Doyle*. La aventura está dividida en dos partes y tiene dos versiones separadas, una para 48k y otra para 128k.

Carlos Alberto Paramio se encuentra programando **EL ESPIA**, con un argumento que nos recuerda inevitablemente la genial película del maestro del suspense *Alfred Hitchcock* "**La Ventana Indiscreta**". El protagonista de la aventura es un herido de guerra que se encuentra postrado en una silla de ruedas, con la única compañía de su perro. Se ha enamorado de su nueva vecina Janice, a la que espía con un telescopio. La cosa se complica cuando asesinan a Janice frente a la lente de aumento de nuestro postrado voyeur, y más todavía al enteramos de que Janice era agente de la CIA. Cierta información debe ser entregada de inmediato a sus compañeros, sin que caiga en manos de la policía o los asesinos. Por cierto, no tiene gráficos y es para Spectrum, que casi no lo digo...

Más datos sobre el grupo *Rock 'n 'Soft*. Su primer trabajo, **ZHOR, EL REY DE OIDUMAS**, saldrá en diciembre. Con esta aventura para Spectrum 128 se regalará otra, para celebrar el esfuerzo realizado. Esperamos con impaciencia el verla.

LOS MEJORES

Ya tenemos la primera lista que sigue las indicaciones de los socios. La respuesta no ha sido masiva, pero al menos sí muy efusiva por parte de los participantes.

Tenemos algunas sorpresas, como podéis comprobar, sólo tres nuevas incorporaciones, todas de *Aventuras AD*. El clásico **JABATO** se coloca nada menos que cuarto, seguido en sexto y séptimo lugar por la primera y última parte de la trilogía de *Ci-u-than*. Por el centro de la tabla, ligera subida de **LOS VIENTOS DEL WALHALLA**... veremos hasta donde llega, que la cosa promete. En cabeza, el clásico por excelencia, **THE HOBBIT**, seguido del clásico español, y una aventura que está rompiendo esquemas, **ESPEJOS**. En la cola de la tabla apreciamos el desplome de **JACK THE RIPPER**, la pérdida de un puesto de **EL ARTE DE LA FUGA** y la inamovible última posición de **LA GRAN HAZAÑA**, que se resiste a abandonarnos.

Número	Aventura Conversacional	NP	T
1ª	The Hobbit	2	⇧
2ª	La Aventura Original	2	⇧
3ª	Espejos	2	⇧
4ª	Jabato	1	⇧
5ª	Los Vientos del Walhalla	2	⇧
6ª	Cozumel	1	⇧
7ª	Chichén Itzá	1	⇧
8ª	Jack the Ripper	2	⇩
9ª	El Arte de la Fuga	2	⇩
10ª	La Gran Hazaña	2	≻≺

Para PC, la cosa está más caliente aún. El que no se mueve del primer puesto es nuestro aventurero *Indy*, cuando se paseó por la *Atlántida*. Llega con fuerza **SHADOW OF THE COMET**, y un sorprendente **ALONE IN THE DARK** copa el tercer puesto. *Larry Laffer* demuestra tener legión de admiradores, al subir un puesto, y cerrando la lista nos volvemos a encontrar con *Indy*, esta vez con su papá... a saber lo que pasa en la próxima lista...

Número	Aventura Gráfico-Animada	NP	T
1ª	Indy & the Fate of Atlantis	2	≻≺
2ª	Shadow of the Comet	1	⇧
3ª	Alone in the Dark	1	⇧
4ª	Larry I	2	⇧
5ª	Indy & the Last Crusade	1	⇧

OFERTAS DE LA ESPADA MAGNETICA

Tras un acuerdo de dirección, los socios del CAAD pueden disfrutar de importantes descuentos al adquirir material de la disco-revista **La Espada Magnética**.

Para disfrutar de ellas, al solicitar tu pedido a la dirección de LEM no olvides indicar tu número de socio (recuerda que el descuento sólo es aplicable si eres socio activo, o sea, si estás suscrito).

Las ofertas son las siguientes:

* Por cada 3 discos con programas de la bolsa de LEM de la sección SOFTWARE GRATIS 1 disco con programa de la misma sección. (Les saldría el programa a 225 pts/ cada disco)

* Por cada 2 programas de la bolsa de LEM de la sección BOLSA INGLESA, 1 disco con programa de la sección SOFTWARE GRATIS.

* Descuentos en la publicidad del 20% por anuncio.

Un anuncio en color --------> 4.000 - 20% = 3.200 pts/nº
Un anuncio en B/N ---------> 2.500 - 20% = 2.000 pts/nº

OFERTAS DE LA ESPADA MAGNETICA

INFORME: JUANA PUEBLO SOFT

Os voy a contar una historia que ocurrió hace ya largo tiempo, y que se remonta hasta nuestros dias. Espero que que no os resulte pesada, y podais llegar al final. Pues allá voy...

Todo empezó un 28 de Diciembre de 1987, cuando adquirí mi SPECTRUM +2, y gracias a un amigo empecé a machacar marcianos. Ambos éramos muy aficionados a los libro-juegos, y a los juegos de mesa donde la fantasía era un punto fuerte.

A principios de 1988 creamos nuestro sello de producción de juegos, o por lo menos eso intentamos, *PUT NAME SOFT*, que posteriormente se denominaría *TROOPER SOFT*. Ante nuestros nulos conocimientos de código máquina, decidimos hacer en BASIC algunos libro-juegos, pero alguien nos dijo que quedarían mejor si los hicieramos como un juego llamado "**Alicia en el país de la maravillas**", donde tu mismo decidías tus acciones, siempre y cuando el ordenador te las aceptara. Lo intentamos, pero no conocíamos a fondo la programación en BASIC, y unicamente conseguiamos crear juegos simplísimos.

Después de pasar un tiempo sin hacer nada volvimos a las andadas, y decidimos volver a cambiar el nombre de nuestro sello, pero esta vez nos decantamos por un nombre más hispano, *JUANA PUEBLO SOFT*, que curiosamente incluímos dentro de otro sello llamado *MICROSOFT*, sin tener ni idea de lo que nos podía haber pasado.

Allá por la primavera-verano del 89, mi amigo, *Chapete*, apareció con un programa llamado **PAWS**, y en octubre comenzamos el guión de una aventura ambientada en la película "*El jovencito Frankenstein*". A todo esto nuestra experiencia en aventuras conversacionales era nula, solo habíamos jugado al **QUIJOTE**, y **LOS PAJAROS DE BANGKOK**.

Al mes siguiente *Chapete* me enseñó una revista llamada **CAAD**, concretamente el número 3 de octubre-noviembre de 1989, la cual nos divertía bastante por las continuas discusiones de la sección de opinión. Todavía hoy desconozco como consiguió suscribirse, pero supongo que sería gracias a la sección que llevaba *Andrés R. (Rambo?) Samudio* en la desaparecida **MICROHOBBY**, pero lo cierto es que nos animó mucho a seguir en el mundo de las aventuras.

En febrero de 1990 acabamos la programación de la aventura, y como no se nos ocurrió ningún nombre, simplemente la "*nombramos*" ¿...?. En la primavera de ese mismo año comenzamos el guión de otra aventura, esta vez sí que tenía nombre, **ODISEA**, y acabamos su programación en el mes de diciembre. Comenzamos con otro nuevo proyecto, **ENANO**, aventura que debido a la floja estabilidad que tenía su guión decidimos abandonar.

Hasta el verano de 1991 no escribimos otro guión, **AL OTRO LADO DEL RUBICON**, el cual, por diversos motivos, no pasó del formato papel y quedó almacenado en un cajón esperando noticias nuevas. Después de esto *Chapete* y yo quedamos descolgados del mundo de la aventura, y hasta un año después, al recibir yo una carta del **CAAD**, no hicimos nada.

En septiembre del 92, empieza una nueva etapa en *JUANA PUEBLO*, pero esta vez estaba yo solo. Al suscribirme al **CAAD**, comencé con los proyectos, y decidí crear una aventura por iconos, con un estilo muy similar a un libro juego, pero ante la avalancha de trabajo que sufrió mi ordenador, falleció, no sin antes haber retocado las aventuras ¿...? y **ODISEA**, y haberlas mandado al **CAAD**.

En vista de que yo ya no podía programar aventuras decidí ponerme en contacto con alguien que pudiera hacerlo, y así en 1993 llegué a un acuerdo con *KAME SOFT*, para realizar algunos guiones, entre ellos **AL OTRO LADO DEL RUBICON**, y uno nuevo ambientado en un mundo futurista y en el cual se podrá controlar a tres jugadores, el proyecto recibirá el nombre de **EL AMO DE LAS MARIONETAS**.

Todo esto es referente al pasado, pero por lo que se refiere a la actualidad estoy inmerso en el guión de **EL AMO DE LAS MARIONETAS**, que seguramente saldrá en formato SPECTRUM y PC, y quizás en COMMODORE 64 y AMIGA, siempre y cuando se llegue a un acuerdo con los programadores.

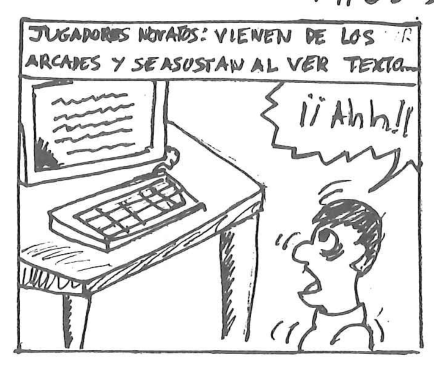
Con respecto al futuro tengo un montón de ideas para crear aventuras, pero no descarto la idea de escribir algún libro-juego, o crear un *JPC*. Bueno, espero seguir en este mundo por muchos años, y te agradezco que hayas llegado hasta aquí, pero...

"Ten cuidado con tus deseos, pues quizás se conviertan en realidad".

BOBO'93

RETAZOS DE LA AVENTURA

TIPOS DE JUGADORES













TELEMATICA (III)

Por... David Casas

3.2.3 CADENA DE INICIALIZACION Y RESPUESTA

Es la cadena de comandos *AT* que inicializa el modem cuando cargamos el programa de comunicaciones.

Una cadena de inialización standard podría ser:

ATZ^M~~~AT S7=45 S0=0 V1 X4^M

donde:

AT es el código de tipo de modem,
AT Z resetea el modem al estado por defecto
^M envia un caracter return al modem
~~~ tres pausas antes de enviar otra cadena
AT es el código de tipo de modem,
AT S7=45 tiempo de espera para la conexión (45 segundos)
S0=0 desactiva el modo auto respuesta
V1 el modem enviará la información por palabras
X4 el modem dará codigos extendidos de resultado
^M envia un caracter de return al modem

La cadena de respuesta es necesaria por si queremos preparar nuestro modem para recibir llamadas.

Una cadena de respuesta standard podría ser:

AT X1 S0=1^M

donde:

AT es el codigo de tipo de modem,
AT X1 el modem responderá con codigos extendidos de resultado. Significa que el modem indicará la velocidad a la que se ha conectado el otro modem
S0=1 el modem responderá despues de una llamada
^M envia un caracter de return al modem

3.2.4 TONOS Y PULSOS

Si nuestra central telefónica soporta comunicaciones digitales (por tonos) podremos definir en el campo de codigo de llamada *ATDT*, si por el contrario es analógica (por pulsos) lo definiremos con *ATDP*.

AT es el código de tipo de modem, *AT D* es para marcar (dial) *P* es para marcar por (P)ulsos *T* es para marcar por (T)onos

3.2.5 EMULACION GRAFICA

La emulación gráfica es el protocolo de video entre dos ordenadores. Un Mainframe o miniordenador pueden conducir un gran numero de emulaciones gráficas al mismo tiempo, mientras
~~~

el interno del MS-DOS es el ANSI, y el más comun en BBS.

Cada uno de los diferentes tipos de terminal envia sús propios codigos para controlar la cantidad de información que se visualiza en pantalla. Por ejemplo, hay secuencias que borran la pantalla, mueven el cursor, desplazan la imagen, etc. Muchos terminales tambien tienen teclas especiales que envian determiandas secuencias al ordenador principal.

Las emulaciones gráficas más comunes son:

TTY - Visualiza todo lo que recibe excepto 5 o 6 caracteres de control, es el más simple y menos usado.

ANSI - Es el tipo de terminal ansi definido por el instituto de Standards Nacional Americano. Usando este tipo de terminal, sobre todo en BBS, se pueden enviar secuencias que incorporen codigos extendidos y de color.

VT102 - Uno de los más populares y más emulados actualmente. Fue desarrollado por Digital Equipment Corporation. *VT102* tiene un largo numero de funciones.

VT52 - Es otro tipo de terminal relativamente menos común y considerablemente más simple que el *VT102*

3.2.6 PROTOCOLOS DE TRANSMISION

Son los controladores que se encargan de la transmisión de ficheros entre tu terminal y el sistema al que estás conectado.

Cuando decides coger o enviar un fichero del otro extremo, el protocolo de transmisión es el que dice cómo y de qué manera será transmitido este fichero. Por ejemplo hay protocolos que permiten transmitir los ficheros en bloques de 4096 bytes, otros que aseguran la integridad del fichero, otros que permiten enviar y coger un fichero al mismo tiempo, etc.

Aunque no mencionemos las cualidades de cada uno haremos mención de los más conocidos:

XMODEM - Envia los ficheros en bloques de 128 bytes, chequeo de errores, etc.

XMODEM-1k - Usa bloques de 1024 bytes. Se le denomina erróneamente *YMODEM* por muchos programas de comunicaciones.

XMODEM-1k-G - Uno de los idóneo cuando podemos gozar de una linea sin errores. Transmite bloques rápidamente puesto que no espera el 'acuse de recibo' del otro extremo.

ZMODEM - Uno de los más avanzados y de los que ofrecen más posibilidades. Se puede decir que se ha convertido en un standard hoy en día. Puede grupos de ficheros en modo BATCH (secuencialmente). Detecta y corrige errores rápidamente y puede continuar con la transmisión de un fichero desde el sitio en que se cortó la conexión, si esto sucediera.

SEALINK - Una versión avanzada de *XMODEM*. De un 15 a un 25% más rápido

ASCII - Para transmitir ficheros ASCII. No ofrece ningun sistema de detección y corrección de errores.

KERMIT - Fue desarrollado para hacer facilitar la transmisión de ficheros en ordenadores que lo pueden hacer de varias maneras. Es un protocolo bastante sencillo que se recomienda en caso de desconocimiento del otro sistema o en casos de urgencia.

La mayoría de programas de comunicaciones incorporan internamente todos los mencionados arriba. No obstante en el mercado estan saliendo constantemente protocolos externos que podemos instalar en nuestro software de comunicación y que siempre suelen aportar novedosas características. Por ejemplo podemos mencionar el *HS-LINK*, para mandar ficheros bidireccionalmente, *HYDRA*, *SUPER ZMODEM*, etc.

De todos modos, *Zmodem*, es y seguirá siendo por algun tiempo el protocolo rápido y seguro por excelencia.

4. AREAS DE ACCESO A DISTANCIA

Ya está bien de tanto palo! ¿ Se puede saber donde nos podemos conectar con el dichoso modem ?

Ya va! Ya va!. Aparte del uso que le queramos dar, principalmente usaremos el modem para dos propósitos: llamar a una base de datos convencional (BBS) o realizar tareas domésticas con el servicio Ibertex.

4.1 LOS BULLETIN BOARD SYSTEM (BBS)

Su aparición se remonta a principios de los 70. Son bases de datos gratuitas o de pago que ofrecen al usuario una serie de servicios. Los servicios más comunes son la participación en una red de correo electrónico nacional o internacional, las areas de programas de dominio público o Shareware y los boletines de información.

Cada BBS es un mundo diferente. Lo que las diferencia de las demás es la temática a la que van orientadas. Nos podemos encontrar BBS especializados en temas concretos, como Esoterismo, Juegos, Windows, Mayores de 18 años, etc, y con otras que no se definen en nada en particular.

La calidad de un BBS normalmente viene determinada por los servicios que ofrece. Es lógico que un BBS que ofrezca muchos servicios o que unos pocos sean de calidad, sea de pago. De todos modos esto no es siempre significativo, todo depende de los propósitos del Operador del Sistema en la apertura de su base de datos.

Podemos encontrarnos con un BBS abierto por puro Hobby del *SysOp* y que gracias a las colaboraciones desinteresadas de los usuarios, cosa no demasiado frecuente, tenga un buen equipo o bien que el Operador del Sistema la haya abierto con fines comerciales para vender su producto o para obtener unos beneficios que le sean rentables.

Cada uno tiene su filosofía que el usuario aceptará o no.

La persona que monta el BBS se llama Operador del Sistema (*System Operator ->SysOp*), y es quien se encarga de personalizarla a su gusto y de su mantenimiento.

4.1.1 EL OPERADOR DEL SISTEMA

Su función es la de mantener el BBS que ha creado e intentar recaptar el máximo numero de usuarios constantes posibles. Si su BBS ha sido montado por Hobby no le interesa que llame gente solo para coger ficheros (el arte del *chupping*), sino que pretende que haya participación en su red de mensajes y que los usuarios encuentren un punto de reunión en vez de un centro de distribución de programas.

El *SysOp* se encarga de poner nuevos programas en catálogo, instalar más o menos areas de mensajes y procurar que todo esté en orden. Si además es paciente con los usuarios puede considerarse un buen *SysOp*. Hay que tener en cuenta que estas ofreciendo un servicio, y ya sea gratuito o de pago has de hacerlo lo mejor posible para que los usuarios se se encuentren cómodos en tu base y respondan.

Para ser Operador de un Sistema uno debe tener muy claro lo que quiere. Es frecuente en muchos usuarios de modem que a los pocos meses de comprárselo decidan montar un BBS sin pensar en los problemas que puede dar y que no es un juego. Más tarde hablaremos de ello.

Q'AECHO ESTO?

Por... Melitón Rodriguez, el de la 117

Qué Passa!

Antes de seguir con las explicaciones del **CAECHO?**, el *JAPS* me ha dicho que os diga lo siguiente:

1. La versión completa 1.3 (la que vendemos por *1.200 ptas*) trae un editor de caracteres propio. Lo digo porque creo que no queda claro y la versión *SHARE* no lo tiene.

2. Ya está a la venta la versión 2.0 que puede comprarse por *3.000 ptas*. Esta versión soporta gráficos y texto simultáneamente en VGA, en los formatos 320x200 256 colores y 640x480, 640x350, 640x200 16 colores. Además trae el manual impreso y el espacio libre del disco se utiliza para incluir más juegos de caracteres, programas de ejemplo y una versión muy mejorada de **APACHE**. También se ha modificado el generador de caracteres que ahora permite crear caracteres de cualquier altura. En el **CAAD** tendréis disponible unas demos con lo que el **CAECHO? 2.0** puede hacer y en breve una versión *SHARE*. Casi se me olvida, por si fuera poco hemos mejorado los programas, acelerado los cargadores de gráficos, reducido el tamaño del interprete...

3. Simultáneamente hemos terminado la versión AMIGA del **CAECHO? 2.0**. Como ya he dicho en alguna ocasión esta versión permite leer los ficheros .FUE de la versión PC y ejecutarlos por lo que tan sólo haciendo la versión PC o AMIGA se consigue tener la aventura en los dos formatos. La versión AMIGA, por supuesto, mezcla gráficos con texto en la misma pantalla, es capaz de tocar cualquier módulo **SoundTracker** (música y ruidos) y soporta gran diversidad de formatos diferentes (aparte de correr en multitarea y poder crear aventuras llamables desde el *Workbench*).

La versión AMIGA se puede conseguir de dos formas:

- Por si sola con el manual impreso, por *3.000 ptas*.
- Teniendo ya la versión PC en tal caso no se envía un manual completo (sería el mismo), sino tan sólo la guía de diferencias y el precio queda reducido a *2.200 ptas*.

4. También es posible conseguir el paquete con las dos versiones que incluye además información extra para realizar fácilmente los trasvases de lo que no es directamente compatible (como los gráficos PCX <-> ILBM). Este paquete se puede conseguir por *4.000 ptas* e incluye manual impreso.

Una vez aclaradas estas cuestiones continuemos explicando el **CAECHO?**. Lo último que vimos fue el uso de *PREG* y los *BUFFERES*. Hoy vamos a explicar el uso de *ANALIZA* y *HAZ*.

Para que el jugador pueda interactuar el analizador de frases debe conocer las palabras que debe comprender, estas se indican en la sección de vocabulario. En esta sección (encabezada por '\VOC') se incluyen una serie de palabras (separadas por punto y coma) indicando en cada una su función gramatical (el tipo de palabra para nosotros) y su número. Las palabras con el mismo número se consideran sinónimos (a semejanza del **PAWS**).

Veamos un ejemplo típico de vocabulario.

```
\VOC
N 4 Nombre; Algo 5 Nombre; Coger 5 Verbo;
Coge 5 Verbo; de 5 Preposicion;
```

Lo único a tener en cuenta es que el número debe ser entre 4 y 9999, y que el tipo de palabara se escribe sin acento (las mayusculas no tienen importancia); así como que el número de letras significativas es seis.

La acción *ANALIZA* toma una frase de un buffer y la analiza colocando el código de las palabras que reconozca en las banderas cardinales adecuadas. Lo mejor es que miráseis el manual, pero estas banderas son:

10. Verbo.
11. Primer nombre.
12. Segundo nombre.
13. Adjetivo del primer nombre.
14. Adjetivo del segundo nombre.
15. Adjetivo cardinal del primer nombre.
16. Adjetivo cardinal del segundo nombre.
17. Preposición del primer nombre.
18. Preposición del segundo nombre.
19. Primer adverbio.
20. Segundo adverbio.
41. Tercer nombre.
42. Adjetivo del tercer nombre.
43. Preposición del tercer nombre.

Veamos un pequeño ejemplo de esto. Usaré la acción *FIN*, que provoca el final total de una aventura y la construcción *HAZ*, esta construcción es de la forma:

```
HAZ valor
{
valor1:{Trozo1}
valor2:{Trozo2}
....
SINO {TrozoFinal}
}
```

Básicamente lo que hace es: comprueba si 'valor' coincide con 'valor1', si es así ejecuta 'Trozo1', sino compruebe si 'valor' coincide con 'valor2', y si es así ejecuta 'Trozo2'... si 'valor' no coincide con ninguno de ellos ejecuta 'TrozoFinal'. (Esta última línea no tiene porqué ponerse, en tal caso si 'valor' no coincide con ninguno de ellos simplemente no se hace nada.)

```
\VOC
Rojo 5 Verbo;
Verde 6 Verbo;
Azul 7 Verbo;
Marr¢n 8 Verbo;
FIN 9 Verbo;

        y 5 conjuncion;

\MEN 0
\0 ""\zrRojo.\zl""
\1 ""\zvVerde.\zl""
\2 ""\zzAzul.\zl""
\3 ""\zmMarr¢n.\zl""
\4 ""\zfbr\zblNO TE ENTIENDO.\zfn\zl""
\5""\ea:\zrRojo\zl,\zvVerde\zl,\zzAzul\zl,\zmMarr¢n\
      zl o FIN:\n >>""

\BLO
BLOQUE [0] Colores()
{
COPI 0 47;          /: Tabla donde est  el Prompt :/
COPI 5 48;          /: Mensaje del Prompt :/
MIENTRAS (IGQ 0 [0])     /: Un bucle infinito :/
    {
    PREG 0;
    ANALIZA 0 1;
    HAZ [10]          /: Toma el verbo de la frase tecleada :/
        {
        Rojo:{MENSAJE 0 0;}
        Verde:{MENSAJE 0 1;}
        Azul:{MENSAJE 0 2;}
        Marr¢n:{MENSAJE 0 3;}
        FIN:{FIN;}
        SINO {MENSAJE 0 4;}
        }
    }
}
```

¿Habría alguna otra forma más sencilla de realizarlo? ¿Qué ocurre si tecleáis: 'Rojo, azul y verde'.? Pensadlo.

Ahora vamos a intentar algo diferente, vamos a hacer una mini aventura con justo lo necesario para que el jugador se mueva entre tres localidades. Para definir las localidades, usaremos la siguiente sintaxis:

```
\LOC
\n nom adj ""nombre"" ""descripción"" camposboolenos<
     camposcardinal<
    $ Salidas
```

Donde:

nom y adj: serían el nombre y adjetivo del vocabulario que irían asociados a la localidad (para cosas como: "*Ve al castillo*").

nombre: se puede usar para el típico mensaje que ponía *AD* en la esquina superior derecha de sus aventuras para indicar donde te encontrabas, se puede usar para muchas más cosas, ya iremos viendo.

descripción: es el típico mensaje que se imprime cuando entras en una localidad o tecleas: "*mirar*".

Las localidades en **CAECHO?** tienen una serie de banderas asociadas, es decir a parte de las 500 banderas cardinales (pueden contener números) y las 500 boolenas (pueden contener VERDADERO o FALSO), el programador tiene disponible 16 banderas cardinales y 16 boolenas por cada localidad que ponga en su aventura para guardar información de esa localidad en particular. Ya veremos como se usan.

Por último, las salidas se ponen en la forma:

```
Dirección puerta localidaddestino; Dirección puerta localidaddestino;...
```

Donde:

Dirección: es un verbo del vocabulario que indica una conexión de la localidad.

puerta: es un valor que indica el estado de ésa conexión, el programador de la aventura puede usarlo como desee, de momento pondremos un cero.

localidaddestino: la localidad a la que lleva esa conexión.

Comencemos a escribir la aventura, lo primero será escribir el vocabulario. En esta ocasión tan sólo usaremos los cuatro verbos de las cuatro direcciones cardinales y *FIN*:

```
\VOC
NORTE 4 Verbo; N 4 Verbo;
SUR 5 Verbo; S 5 Verbo;
ESTE 6 Verbo; E 6 Verbo;
OESTE 7 Verbo; O 7 Verbo;
FIN 8 Verbo;
```

Ahora toca el momento de meter las tablas de mensajes, como vamos a empezar escribir una aventura completa de verdad, deberíamos incluir la tabla de mensajes del sistema completa. Esta está en el manual así como en todos los .FUE que vienen con el disco del sistema, sería:

```
\MEN 0
\0 "", ""
\1 "" y ""
```

```
\2 "".\n""
\3 ""\ix""
\4 ""No sé a qué te refieres con el pronombre.\n""
\5 ""\lx""
\6 ""el ""
\7 ""la ""
\8 ""un ""
\9 ""una ""
\10 ""Ya tengo \ix.\n""
\11 ""No hay se eso por aquí.\n""
\12 ""\ix me pesa demasiado.\n""
\13 ""No puedo coger \ix; llevo demasiadas cosas.\n""
\14 ""He cogido \ix.\n""
\15 ""No veo nada y sin ver no puedo hacerlo.\n""
\16 ""Teclea el nombre del fichero:\n>> ""
\17 ""\zbvPulse una tecla...\zbg""
\18 ""No cabe \ix en ""
\19 ""No tengo eso.\n""
\20 ""He dejado \ix.\n""
\21 ""Ya me puse \ix.\n""
\22 ""Me he puesto \ix.\n""
\23 ""No llevo puesto de eso.\n""
\24 ""Me he quitado \ix.\n""
\25 ""No se puede meter nada en \ix.\n""
\26 ""He colocado \ix en ""
\27 ""No puede haber nada en \ix.\n""
\28 ""No hay de eso en \ix.\n""
\29 ""He sacado \ix ""
\30 ""No se puede dar nada \a.\n""
\31 ""Le he dado \ix ""
\32 ""No se puede pedir nada \a.\n""
\33 ""\ix no lleva de eso.\n""
\34 ""\ix me ha dado ""
\35 ""\ix ha cogido ""
\36 ""\ix se ha puesto ""
\37 ""\ix ha dejado ""
\38 ""\ix se ha quitado ""
\39 ""\ix ha colocado ""
\40 ""\ix en ""
\41 ""\ix ha sacado ""
\42 ""\d""
\43 ""\ix le ha dado ""
\44 ""\a""
\45 ""No se puede poner ni quitar \ix.\n""
\46 ""a ""
\47 ""de ""
\48 ""al ""
\49 ""del ""
\50 "" ""    /: Espacio necesario para imprimir los
```

```
    mensajes 3 y 44 ¢ 42 :/
\51 ""los ""
\52 ""las ""
\53 ""unos ""
\54 ""unas ""
```

Para imprimir las salidas hay en **CAECHO?** una acción llamada *SALIDAS*, a la que tan sólo pasándole la localidad, la tabla de mensajes que debe usar y el primer mensaje a usar. Usaremos para esto:

```
\MEN 1
\0 ""salida posible: ""
\1 ""salidas posibles: ""
\2 ""no hay salida.\n""
\3 ""norte""
\4 ""sur""
\5 ""este""
\6 ""oeste""
\7 "" >>""
\8 ""No puedo hacer eso.""
```

Metamos ahora tres localidades:

```
\LOC
/: Las localidades 0 y 1 están reservadas :/
\2 _ _ """" ""Primera localidad."" < < $ Norte 0 3; Este 0 4;
\3 _ _ """" ""Segunda localidad."" < < $ Sur 0 2;
\4 _ _ """" ""Tercera localidad."" < < $ Oeste 0 2;
```

Para realizar el programa vamos a necesitar:

La acción *DESC n*, que pone en pantalla la descripción de la localidad 'n'. La localidad donde está el jugador está indicada en la bandera 34, por lo que imprimir la localidad actual del jugador sería: DESC [34];

La condición *CAMINAR c*, que intenta moverse en la dirección indicada por la bandera cardinal 10 (verbo último tecleado), desde la localidad indicada por la bandera 'c', poniendo la localidad final en 'c'. Para mover al jugador habría que usar *CAMINAR 34*. Si hay una conexión en esa dirección será VERDADERA y si no será FALSA.

'*Verbo n*' es un macro predefinido del sistema y equivale a '*IGQ 10 n*'.

La acción *LIMPANT* que borra todo el contenido de la pantalla.

Finalmente sería:

```
\BLO
BLOQUE [0] PrimeraAventura()
{
COPI 1 47;          /: Tabla donde está el Prompt :/
COPI 7 48;          /: Mensaje del Prompt :/
COPI 2 34;          /: Localidad inicial la 2 :/
LIMPANT;
DESC [34];
NL;
SALIDAS [34] 1 0;
MIENTRAS (IGQ 0 [0])      /: Un bucle infinito :/
    {
    PREG 0;
    ANALIZA 0 1;
    (Verbo FIN)           /: Comprobar si el verbo es fin :/
        {FIN;}
    SINO                  /: Si no es fin :/
        {
        (CAMINAR 34)       /: Intenta caminar en la dirección
adecuada :/
            {
            /: Si lo consigue repetir descripción :/
            LIMPANT;
            DESC [34];
            NL;
            SALIDAS [34] 1 0;
            }
        SINO /: Si no lo consigue poner 'No puedo hacer eso'
:/
            {
            MENSAJE 1 8;
            }
        }
    }
}
```

Nada más, pensad todo esto e intentad hacer modificaciones y ampliaciones de este programa en vuestras casas.

TECNICAS AVANZADAS DE PROGRAMACION DE AVENTURAS
Programación con el sistema SINTAC

Por: Javier San José

Voy a aprovechar esta entrega para sacar a la luz dos "*pequeños*" fallos que presenta el sistema **SINTAC**. Por suerte se trata de fallos que, debido a su naturaleza, son fáciles de solucionar. Por cierto, adelanto que no se trata de fallos de naturaleza interna de los programas sino de fallos debidos a mi "*torpeza*" a la hora de redactar la documentación del sistema.

Los fallos que aquí voy a comentar han sido encontrados por usuarios del sistema **SINTAC**, bien directa o indirectamente. De antemano agradezco que me los hayan hecho llegar.

En primer lugar tenemos el misterioso condacto **COPYOF**. En la documentación se habla de él pero los que hayáis probado a compilar una base de datos que contenga este condacto os habréis dado cuenta de que el compilador no lo "*traga*". La causa, pues que este condacto en su momento fue sustituido por **COPYOV**.

Lo que me extraña es que hasta hace poco nadie se halla percatado de esto (yo incluido) ya que este fallo data de la primera versión del **SINTAC** y ha sobrevivido nada más y nada menos que a 3 versiones.

Por tanto a partir de ahora deberéis usar **COPYOV** en vez de **COPYOF**.

Otro fallo, este presente en la versión **G1**, es debido a cierto comando en el fichero de configuración *CONFIG.SYS*.

Si al compilar una base de datos os ha salido el mensaje de "*error de apertura de fichero temporal*" puede ser debido a dos causas:

*1.- No tenéis espacio suficiente en el disco duro. Solución: eliminar ficheros hasta hacer suficiente espacio (y no me refiero a que borréis el **SINTAC** del disco duro ¿eh listillos?)*

2.- En vuestro fichero CONFIG.SYS *no hay una línea del tipo <u>FILES=20</u>. Solución: editad inmediatamente el* CONFIG.SYS *y añadid una línea <u>FILES=20</u> (o FILES=n donde n es 20 o superior), después reinicializad el ordenador.*

En este segundo caso es necesario que especifiquemos *<u>FILES=20</u>* ya que el compilador

crea una serie de ficheros temporales. Si no hay suficientes *FILES* no se podrán habrir todos los ficheros temporales. Para los que no lo sepáis *FILES* limita el número de ficheros que pueden estar abiertos simultáneamente, en el caso del **SINTAC** con 20 hay más que suficientes.

Concluiré esta entrega con una pequeña rutina que os servirá para realizar un fundido en negro de pantallas que sólo usen dos colores (por ejemplo el blanco y el negro). Se podría hacer una rutina para pantallas multicolor generalizando esta, pero debido a problemas de velocidad no es aconsejable.

```
\PRO 10
; fundido en negro para pantallas bicolor

_  _          LET 253 255     ; componente R de color de fondo
              LET 254 255     ; componente G de color de fondo
              LET 255 255     ; componente B de color de fondo

$fundido
_  _          DEC 253
              DEC 254
              DEC 255
              REMAPC 15 [253] [254] [255]

_  _          EQ 253 0
              EQ 254 0
              EQ 255 0
              DONE

_  _          SKIP $fundido
\END
```

El color 15 será el que usemos para el fondo (blanco en la paleta por defecto). Como tinta usaremos el color 0 (negro) para que al finalizar el fundido todo quede negro (RGB=0,0,0).

Si usamos otro color de fondo en la primera entrada colocaremos sus componentes RGB.

En caso de querer un fundido en negro completo (es decir con pantallas multicolor) habría que recurrir a una rutina en ensamblador a la que llamaríamos con el condacto **EXTERN**.

Esto es así debido a que con el **SINTAC** no se logra la velocidad necesaria para un fundido suave.

EL LIMITE DE LA IMAGINACION. TRUCOS CON EL PAW

Me decido a escribir este artículo a la vista del poco dominio que tienen los actuales programadores del PAW, aunque yo lo achaco más a su falta de imaginación. Para aclararnos de una vez, me estoy refiriendo a la forma de hacer las Salidas con el PAW, que siempre se dice que no se puede, que si el PAW no tiene un condacto exclusivo para eso, que si tumba, que si taramba...

...pues no señor, lo que hay que tener es un poco de coco y usarlo para pensar. Bien es cierto que el PAW no tiene un condacto propio para poder hacer las salidas, pero sí que lo tiene para hacer el INVENTARIO, que para el caso es lo mismo (Varios nombres perfectamente puntuados con , e y). Todo lo que tenemos que hacer es definir las salidas como objetos, ponerlas en una localidad que no usemos y hacer un inventario de esa localidad. Esta es la explicación en bruto, ahora vayamos paso por paso:

```
MENSAJES:
  1: "Las salidas visibles son "
  2: "La única salida visible es "
  3: "No hay ninguna salida visible. "
  4: ". "
MENSAJES DEL SISTEMA:
  46: ", "
  47: "y "
  48: ""
OBJETOS:
  30: Sur
  31: Este
  32: Oeste
  33: Norte
      ...Así hasta poner una salida en cada objeto.
BANDERA 100 LIBRE
RESPUESTAS:
  SALID _      NOTZERO 0      Está oscuro
          ABSENT ZERO   No hay fuente de luz
          SYSMESS 0     "No se ve nada. "
  SALID _      PROCESS 3      Llama al Proceso 3
          DONE
PROCESOS 3:
  _     _      COPYFF 38 100 Copiamos nuestra posición en
                     la bandera 100
          LET 33 2      Ponemos como verbo de la frase
                     actual Sur
          MOVE 100      Intentamos mover la bandera 100
          NOTZERO 100   Si se ha conseguido mover
          CREATE 30     Crea el objeto Sur
          PUTO 6        Lo pone en la localidad 6
          PLUS 100 1    Añade 1 a la bandera 100
  _     _      COPYFF 38 100 Copiamos nuestra posición en
                     la bandera 100
          LET 33 3      Ponemos como verbo de la frase
                     actual Este
```

```
                  MOVE 100          Intentamos mover la bandera 100
                  NOTZERO 100       Si se ha conseguido mover
                  CREATE 31         Crea el objeto Este
                  PUTO 6            Lo pone en la localidad 6
                  PLUS 100 1        Añade 1 a la bandera 100
                  ...Así hasta acabar con todas las salidas
_    _                EQ 100 0
                  MES 3         "No hay ninguna salida. "
                  DONE
_    _                EQ 100 1
                  MES 2         "La única salida visible es "
_    _                NOTEQ 100 1
                  MES 1         "Las salidas visibles son "
_    _                LET 51 255      Otro día os explico porqué
                  LISTAT 6          Hace inventario de la localidad 6
                  MESSAGE 4         ". "
                  DESTROY 30        Destruye el objeto Sur
                  DESTROY 31        Destruye el objeto Este
                  DESTROY 32        Destruye el objeto Oeste
                      ...Igual con las demás salidas-objetos
                  CLEAR 100         Borra el valor de la bandera 100
                  DONE
```

Y ahora para hacer que cuando tecleamos una dirección errónea nos lo diga y nos escriba las salidas posibles:

```
                 MENSAJES:
                 5: "No puedes ir en esa dirección. "
          AL FINAL DE LA TABLA DE RESPUESTAS:
                  _    _      GT 33 13          El verbo actual no es de
                                                movimiento
                               SYSMESS 8        "No puedes hacer eso. "
                               DONE
                  _    _      MOVE 38         Como el verbo actual sí es de
                                                movimiento, intenta mover al
                                                jugador
                               DESC             Describe la localidad
                  _    _      MES 5       "No puedes ir en esa dirección. "
                               PROCESS 3        Llama al Proceso 3 para que
                                                escriba las salidas posibles
                               DONE
```

Y esto es todo, seguro que más de uno se habrá subido por las paredes , pero la cosa no era tan difícil, y mucho menos imposible. (Ahora por lo menos os ahorraréis un montón de mensajes, como por ejemplo *PEDRO AMADOR LOPEZ* en **JOHNNY VAYNA**, que lo hizo poniendo un mensaje de salidas para cada una de las localidades). Si nuestro querido director (eso va por tí, *Juanjo*) me deja seguir con esta sección, en el próximo artículo podríamos ver cómo diferenciar los objetos con artículo definido (EL, LA) e indefinido (UN, UNA) para cuando los llevamos o los vemos en una localidad (" *Llevas UN rifle*. ") , o cuando los manipulamos (" *Dejas EL rifle*. ").

LINEA DE AYUDA TELEFONICA

A continuación tenéis un listado alfabético de aventuras, el nombre del aventurero que os solucionará los problemas, el horario al que podéis llamar y el número de teléfono que debéis marcar. Espero que consideréis útil este servicio, y que os animéis a colaborar muchos más socios.

Si dominas alguna o varias aventuras, quieres prestar un valioso servicio a tus colegas aventureros y de paso granjearte su amistad, escríbenos con los datos requeridos (los del primer párrafo) y te incluiremos en la lista.

AVENTURA ESPACIAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
AVENTURA ESPACIAL (2)	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
AVENTURA ORIGINAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
CHICHEN ITZA	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Antonio Vicente Polo	12:00-22:00	(91) 413 29 54
COZUMEL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
DRACULA	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ELVIRA I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ESPEJOS (1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
FIRFURCIO	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
INDY & LAST CRUSADE	Vicente Sierra Diego	12:30-14:30	(976) 63 23 60
	Vicente Sierra Diego	19:00-22:00	(976) 63 23 60
	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
JABATO	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
JABATO (2ª parte)	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
KING'S QUEST V	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LARRY I	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LOOM	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
MANIAC MANSION	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MEGACORP	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MONKEY ISLAND I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ROBIN OF SHERWOOD	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ROCHN, LA ERA... (1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
TEMPLOS SAGRADOS (2)	Luis Guillermo del Corral	15:30-22:00	(947) 12 05 54
TODAS LAS DE AMIGA	Dardo de Lloret	15:00-22:00	(972) 36 97 68

(1) Sólo martes y jueves. (2) Ordenadores 8 bits.

INFORME: NM PARSER

Por... Julio García

He recibido este Parser para su '*crítica*'. Bueno empezaremos por decir que a tenor de lo que indica en su manual, promete, y mucho.

El manual, es parco comparado con los del **Sintac** y **Caecho?**, pero por las posibilidades que ofrece a la hora crear una aventura, la gran compatibilidad de comandos respecto del **PAW** (*Gilsoft*) del Spectrum, aunque no es 100 %, y el soporte del tema de GRAFICOS y SONIDO.

Merece la pena echarle un ojo detenidamente a su contenido. A resaltar lo siguiente:

Nivel Gráfico: - Gráficos VGA 256 colores,con posibilidad de cambio de paleta. - Posibilidad de gráficos móviles. - Música simultánea. - Modificacion de Fuentes de texto.

Nivel Programación: - Manejo de los flags a nivel de bit, con testeos, puesta a 1 y puesta a 0. - Potentes estructuras de tipo pila (*LIFO*) y cola (*FIFO*). - Uso de indirección en acceso a flags, objetos, mensajes y localidades. - Gran número de mensajes (65536 como máximo). - Uso de recursividad directa e indirecta en llamadas a procesos. - Separador automático de palabras que evita cortes en las frases. - Detección del sufijo *lo* al final de los verbos para referirse al nombre de la frase anterior. (Y la,los,las,le,les,los) - Posibilidad de castellanizar los comandos de programación, los Condactos, verlos mas claros......

El parser consta de un Programa de entorno, en el cual se editan los Procesos, Vocabulario, Mensajes, Objetos y Localidades. Ademas, se puede compilar y Testear la aventura desde el mismo entorno sin salir del programa. ¿Habrá copiado de *Borland*?

Para el tema gráfico lleva su propio editor aparte, y con utilidades para convertir de ficheros PCX al formato propio del Parser. Con lo cual podemos usar cualquier editor de dibujo.

Cosas a mejorar es el tema de los sinónimos que aun no esta correctamente solucionado.

Lleva una aventura de demostración, que te deja en un momento ALUCINANDO por lo que permite VER con unas, muy pocas, líneas y unos gráficos muy pequeños.

Tras todo lo expuesto, se decanta como un Parser POTENTE, el único fallo, sea quizas la poca documentación que lleva para el manejo, no todo el mundo se conoce al dedillo la programacion mediante el **PAW**, y es en eso donde se debería de poder mejorar, con ello cualquier neófito podra sacar jugo del Parser NMP

El autor de este Parser se ve que ha trabajado en el desarrollo del mismo, ya va por la versión 3.2. Esperemos que siga en ello y que nos dé alguna nueva alegría en futuras versiones.

El programa lo podreis conseguir en el **CAAD**, bien en algun BBS, y del autor, pero mandadle disco, carta y sellos, bastante hace con dejar el parser al Dominio Público.

COMPARATIVA: NMP vs CAECHO?

Por... Juan Antonio Paz Salgado

Ante todo he de decir que no me gusta hacer este tipo de comparaciones, si lo hago es porque *Juanjo* me lo ha pedido dos veces y porque *Javier* también se ha prestado (y fervientemente según creo).

Aclarado este punto, me han pedido que haga una comparación entre mi parser y el nuevo **NMP**. Bueno, pues la primera impresión que da el programa es que lo han hecho a toda prisa (aunque en al salir del editor dice 1991-1993, por lo que parece que el programador tuvo 2 años completos).

Lo mejor del **NMP** es su tratamiento de los gráficos y sonidos; sobre todo de esto último. Tiene una extensa gama de diferentes condactos para hacer sonar ruidos o '*melodías*' en diversas formas. Es el primer parsers que veo que trata tan bien el aspecto sonoro. Claro que el **CAECHO?** en versión AMIGA, toca cualquier módulo de **SoundTracker** y eso deja a cualquier cosa que se haga en PC a la altura de los zapatos, a no ser que se haga con algo como una SoundBlaster...

En cuanto al aspecto gráfico hay que decir que el cargador es extremadamente rápido al trabajar en memoria y con un formato propio. Trabajar con los gráficos en memoria sería una buena idea (la nueva versión del **CAECHO?**, la 2.0, trae todos los gráficos que puede a la memoria para acelerar las cargar) si el programa se diese cuenta de la cantidad de memoria de la que dispone y dinámicamente trajese más o menos gráficos del disco a la memoria. Pero no lo hace, parece que es responsabilidad del programador saber cuantas caben o quizás el número de pantallas en memoria sea fija (15), en el manual no queda nada claro. ¿Y si te pasas? Tampoco lo dice, quizás se cuelga.

Lo del formato propio no es para nada una buena idea, por varias razones:

- Primero porque los dibujos a cargar son siempre del mismo tamaño, ni más ni menos. O sea, ni se puede cargar una pantalla de presentación completa, ni se pueden usar gráficos para indicar los objetos presentes ni nada parecido. Los gráficos siempre son iguales y salen en el mismo sitio.

- Segundo, el dibujo siempre ocupa lo mismo ya sea complicado o simple, lo que es desperdiciar la memoria.

- Tercero, la forma de crear uno de estos *.PIC* es, o bien, con un editor realmente

horrible y mal documentado; que al más mínimo error dice: '*Error Irrecuperable*' o algo así y te obliga a volver a llamarlo; o bien con un capturador de pantallas '*PCX 256*', pero parece (por lo que el mismo dice, que solo coge tonos de gris). Por cierto, probé a hacerlo y el tal **PCXBW** se colgó. Pero no acabó ahí la cosa, en su directorio apareció un programa *NO ORIGINAL* del autor (estaba en inglés) y que decía que había sido modificado (*!!!???*).

- Cuarto, casi te fuerzan a usar una paleta fija ya que dice el autor que '*cada cambio de paleta enlentece la carga del dibujo*'. Sinceramente, yo he hecho un cargador de dibujos en 256 colores para la versión **CAECHO? 2.0** y lo que menos tiempo ocupaba era cambiar la paleta así que no sé que habrá hecho él.

Una cosa interesante del programa es la posibilidad de hacer procesos por '*interrupciones*' de forma que se puedan introducir gráficos móviles.En definitivas cuentas lo que más me gusta es la posibilidad de hacer sonar cosas y de hacer gráficos móviles (son las dos habilidades que hacen de la DEMO más espectacular).

Vamos con las peores cosas:

1. El manual es de lo más desdocumentado que he visto en mi vida, al explicar los condactos se limita a nombrarlo y a dar una breve línea de explicación del tipo: '***EXITS*** *Muestra salidas de la localidad actual*', sin explicar como se muestran ni nada. Por no hablar de los errores como: '***DESTROY*** *Pone el objeto en la localidad actual*' ó '***CREATE*** *Pone el objeto en la localidad 252*'

2. Las salidas posibles **SON FIJAS**. Olvídate de usar '*Noreste*' o '*Escala*'. Tienes que resignarte a las que te da el autor del parser, esto si que me parece inadmisible.

3. La cantidad de información asociada a los objetos o a las localidades es la mínima indispensable, no da ninguna oportunidad a darle característcas como '*líquido*','*gaseoso*','*comestible*'... Tanto el **CAECHO?** como el **SINTAC** permiten eso y el **CAECHO?** permite mucho más.

4. Mi parser tiene una buena cantidad de '*secuencias de escape*' que permiten cambiar el color a mitad de un mensaje, imprimir el nombre del objeto actual, el contenido de una bandera... Nada de eso está previsto en el programa.

5. El soporte que da para EGA o CGA es de lo peor, la pantalla se queda sin gráficos (no los puede cargar) y sin embargo sigue reservando la mitad de la pantalla (¿para qué?).

6. El programa permite poner juegos de caracteres de 8x8 y 4x4 (y nada más, mientras que el **CAECHO? 2.0** permite fijar la altura del caracter libremente), eso está bien; pero el programa que crea estos juegos de caracteres es incómodo, muy incómodo. No permite el uso de ratón, no permite usar una letra para crear otra, (por ejemplo para la '*a*' y la '*á*' -acentuada-)... Contrariamente al editor de caracteres de mi **CAECHO?** que permite el uso de ratón, usar una letra para hacer otra, invertirlas, girarlas...

7. El programa usa un tipo de proceso semejante al **PAWS**, pero *NO PONE EN LAS ENTRADAS EL VERBO-NOMBRE!!!*... O sea, que para comprobar si el jugador ha dicho '*COGE ESPADA*' hay que meter los '*VERBO COGE NOUN1 ESPADA*'. Me recuerda a los *IF* del **QUILL**.

8. Tiene un bucle de ejecución fijo, igual que el **PAWS**, lo que simplifica la vida al programador; pero también le restringe gravemente.

9. Además no he encontrado el comando *PARSE* en el manual (¿No existe?) Sinceramente, aún no entiendo como los PSI pueden entender sino al jugador.

10. La misma aventura de demostración está llena de problemas: - Es muy espectacular en cuanto a gráficos y sonido, como cabía esperar. Pero aún así, la paleta escogida para los gráficos es tan oscura que tuve que subir el brillo de la pantalla para ver algo. - Es bastante ilógica, '*echar hueso en cabaña*'... pero no '*lanzar hueso*' ni '*dar hueso*'... En general sólo hay una forma de decir cada cosa. - Las descripciones son exiguas, claro que no cabe mucho más en 256 colores y con sólo media pantalla. - Tiene graves errores: ¿cómo es que se puede examinar la moto estando a muchos metros de distancia en la gasolinera?...

11. No he conseguido hacer uso del debuger que dice que tiene, y le faltan cosas como el linkador del **CAECHO?**, es más en vez de tener el un disco un ejecutable, más o menos compacto en el **NMP** tendrás una infinidad de ficheros (uno por tabla de proceso) con unos nombres de lo más significativo.

12. Hay montones de cosas que el **CAECHO?** tiene y el **NMP** no: - El **NMP** sólo permite un objeto luminoso (el 0), el **CAECHO?** permite tantos como haga falta, así como localidades con luz, luz del día en localidades exteriores... - El **CAECHO?** gestiona controles de Peso, Capacidad y número de objetos para el jugador, el **NMP** sólo el último... - El **NMP** no tiene ni un sólo condacto pensado específicamente para PSI, el **CAECHO?** tiene para hacerlos hablar, coger, dejar, ponerse, quitarse, dar, pedir... objetos. - El **CAECHO?** tiene rutas para las rutinas de moviemiento de los PSIs y para montones de cosas más, el **NMP** no tiene de eso... - El **NMP** dice que '*puede castellanizarse*' cambiando tan sólo un fichero, eso lo ha tenido el **CAECHO?** desde el principio, bastar cambiar el fichero '*fin1.hlp*'. - Por supuesto, el **NMP** no puede unir condiciones con '*o*' ni negarlas, ni hacer bucles,... Por no tener no tiene ni siquiera un *DOALL* del **PAWS**, con lo que hay que hacer los *COGER TODO* con un *JUMP* y comprobar TODOS los objetos de la aventura. Si hay pocos no hay problema, pero en cuanto tengas varias decenas de objetos ya verás el retardo que se produce...

13. En fin, hay cosas increíbles: el propio autor dice que '*el parser permite recursión, pero creo que no sirve para nada*'. Se ve que ha programado aventuras la '*reostia*' de complicadas. Ya os mostraré lo útil que puede ser la recursión en una conversacional (un PSI puede hasta encontrar '*el camino a casa*' <u>SIN SABERLO PREVIAMENTE</u> usando la recursión y montones de cosas así).

En fin, y resumiendo. El **NMP** es simple, muy simple si es que has trabajado con **PAWS** bien a fondo (porque no se explican apenas los condactos), tan simple que apenas se pueden hacer aventuras que difieran mucho de la más clásica aventura. Si quieres un parser para hacer una conversacional pequeña, simple y que no tenga salidas como '*Noroeste*' o '*Suroeste*', este es tu parser.

Lamento haber sido tan duro, pero es que es malo de verdad. Cuando me he puesto ha escribir este artículo *Juanjo* me ha dicho que el autor le ha mandado una nueva versión del parser, espero que haya mejorado...

COMPARATIVA: NMP 3.2 versus SINTAC G1

Por: Javier San José

Vamos a ver las semejanzas y diferencias de dos parsers para PC basados en el popular **PAW**, se trata de el nuevo **NM Parser** de *Carlos Sánchez* y el **SINTAC G1**.

El **NMP** al igual que el **SINTAC** posee un entorno integrado de desarrollo desde el cual se pueden llevar a cabo tareas tan rutinarias como insertar procesos, localidades, mensajes, compilar y probar la aventura. El entorno de desarrollo del **NMP** carece del editor integrado del **SINTAC** por lo que hay que usar un editor externo. Con el programa se suministra un sencillo editor que se instala por defecto. Este editor tiene la ventaja sobre uno más complejo de que se carga rápidamente desde el entorno. La desventaja es que es muy limitado en cuanto a funciones de edición.

El **NMP** utiliza la misma estructura de procesos y tabla de respuestas que el **PAW**, a diferencia del **SINTAC** en el que todo son procesos. Quizá este respeto hacia la estructura del **PAW** consistente en Proceso 1, Proceso 2, Respuesta y otros procesos facilitará la utilización de este parser a los usuarios del **PAW**, a diferencia de la estructura abierta del **SINTAC** que lanza la ejecución en el Proceso 0.

El **NMP** incorpora una novedosa característica que no está presente en ningún otro parser y es la posibilidad de crear un proceso que se ejecuta al tiempo que el jugador teclea las órdenes. Esto permite, por ejemplo, crear secuencias animadas. Además está permitida la recursividad; los programadores experimentados sabrán de que estoy hablando, característica esta que en ocasiones puede reducir el tamaño del código considerablemente.

Un aspecto en el que el **NMP** mejora respecto al **SINTAC** es la posibilidad de usar hasta 65535 mensajes y, a diferencia del **SINTAC**, no distingue entre mensajes del sistema y mensajes de usuario, todos se almacenan en la misma tabla.

En cuanto al vocabulario, el **NMP** acepta como caracteres significativos los 5 primeros de cada palabra por el contrario el **SINTAC** reconoce los 6 primeros. Para crear sinónimos de una palabra el **NMP** hay que usar la opción correspondiente del entorno. En el **SINTAC** los sinónimos se crean sin más que insertar palabras con el mismo tipo y número que una dada. El **NMP** trata los sinónimos de una forma especial; no pueden ser usados en las tablas de respuestas y si definimos como sinónimo una palabra existente en el vocabulario invalidamos esta, ya que prevalece el sinónimo.

Se pueden definir hasta 256 localidades en el **NMP** con la restricción en cuanto a salidas. Sólo hay 8 posibilidades en cuanto a salidas: norte, sur, este, oeste, subir, bajar, entrar,

salir y estas palabras deben estar en el vocabulario y no pueden cambiarse. Lo que si se puede es asignarles sinónimos para, por ejemplo, traducirlas a otro idioma. El **SINTAC** por el contrario admite los denominados verbos de movimiento que pueden ser usados para conectar distintas localidades.

En el aspecto gráfico el **NMP** no se queda atrás. Permite crear varios juegos de caracteres mediante un sencillo programa similar al del **PAW**. La gran ventaja es que los caracteres pueden tener anchura variable entre 4 y 8 pixels, así si creamos un juego de caracteres de 4 pixels dispondremos de 80 columnas. En este aspecto supera al **SINTAC** que sólo admite juegos de caracteres de anchura fija de 8 pixels, pero el editor de juegos de caracteres es poco amigable de manejar.

El **NMP** sólo funciona, con gráficos, en el modo de 256 colores de VGA. Se suministran otras dos versiones del intérprete para CGA y EGA pero sin gráficos. A cambio el **SINTAC** dispone de dos modos de funcionamiento tanto en 256 colores como un modo de alta resolución de 16 colores.

Los gráficos se pueden crear usando una utilidad incluida en el propio parser que recuerda al editor gráfico del **PAW**. Esta utilidad es bastante incómoda de manejar y no permite crear gráficos de cierta calidad. Más interesante es la posibilidad de importar gráficos creados por un programa externo y que grabe en formato PCX. Como este parser usa su propio formato es necesario ejecutar una utilidad de conversión. Es de destacar que el **NMP** divide la pantalla de juego en dos zonas fijas, una superior para gráficos y una inferior para el texto por lo que los gráficos siempre tendrán el mismo tamaño y no podremos crear gráficos a pantalla completa, por ejemplo. En cambio podemos tener hasta 12 gráficos simultáneamente en memoria (si la cantidad de memoria libre lo permite) lo cual evita andar continuamente leyendo del disco. El **SINTAC** por su parte permite el uso de ventanas lo que facilita una ordenación de la pantalla de acuerdo al gusto del programador.

Otro aspecto a destacar de este parser es su capacidad para incorporar sonido en las aventuras mediante dos condactos nuevos: *PLAY* y *FPLAY*. Ambos son similares y, mientras que *PLAY* toca la música continuamente, *FPLAY* lo hace sólo una vez. El programa usa ficheros *.SND* que se crean con una utilidad llamada *PLAYMAKE*. Esta utilidad permite crear partituras introduciendo la duración y la nota que hay que tocar. Su manejo es sencillo pero se hecha en falta la posibilidad de oir la melodía dentro del *PLAYMAKE* para corregirla si

fuese necesario.

El parser también incorpora un condacto *EXTERN* similar al del **SINTAC** solo que en el **NMP** se le pasa al programa externo la dirección de la zona de memoria donde está la tabla de banderas. El condacto *EXTERN* del **NMP** permite ejecutar fichero .COM y .EXE no así ficheros .BAT como en el **SINTAC**.

En cuanto a condactos incorpora la mayoría de los del **PAW**, aunque no todos, y algunos nuevos. Es de destacar que permite ciertas operaciones lógicas con las banderas, así como el manejo de bits independientes, y el uso de pilas y colas. Además mediante los condactos *LABEL* y *JUMP* permite realizar saltos de un sitio a otro de un proceso e incluso de un proceso a otro, aunque sobre esto último ya se advierte de su peligro.

Incorpora un modo de diagnósticos que permite ver y modificar las banderas pero no permite la ejecución paso a paso como el **SINTAC**.

Como resumen de las características del **NMP** y del **SINTAC** sirva la siguiente tabla comparativa.

	NMP 3.2	**SINTAC G1**
Gráficos	VGA 256	VGA 256 - VGA 16
Sonido	Si	No
Juegos de caracteres	Si, 65536	Si, 256
Ventanas	No	Si
EXTERN	Si	Si
Entorno de programación	Si	Si
Editor integrado	No	Si
Debugger	Si, ver y modificar	Si, paso a paso bandera, ver y modificar variables y banderas
Mensajes	65536	256 del sistema y 256 de usuario
Localidades	256	256
Objetos	256	256
Procesos	255	256
Vocabulario Caract. significativos	5	6
Verbos	Si	Si
Nombres	Si	Si
Adjetivos	No	Si
Preposiciones	Si	No
Conjunciones	No	Si
Variables	256	256 variables y 256 banderas
Indirección	Si	Si
Saltos	Si	Si
Recursividad	Si	No

ANALISIS: SINTAC vs CAECHO?

Por... Carlos Sánchez

ACERCA DE SINTAC

Lo primero que he de decir es que me parece un programa de lo más completo, sobre todo en esta última versión G1, no obstante aún podría mejorarse. Empecemos por lo bueno, las cosas que me han sorprendido gratamente:

- Las banderas de usuario en los objetos, bastante útiles para diferenciar un monedero de un camión cisterna aún cuando ambos sean contenedores.

- Las ventanas: le dan un buen aspecto al programa, además te permiten realizar aventuras del tipo iconográficas.

- Un completísimo Debugger, que quizá podría mejorarse poniendo puntos de parada, dado que en aventuras largas el sistema usado puede hacer que te duermas antes de llegar al punto del código que interesa, no obstante te permite hacer de todo para depurar tu aventura.

- Su versatilidad. No estás sujeto a una estructura fija como en **PAW** o, por ejemplo NMP, te permite que tu aventura no tenga un aspecto clásico, aunque también a problemas para los no expertos en programar aventuras, que se pueden volver locos antes de conseguir que tan sólo se pregunte al jugador *¿Qué quieres hacer?* Sin embargo en manos de un programador más experto permitirá innovadoras aventuras.

- Un manual muy completo y además muy ameno de leer.

Y vamos ahora con algunas cosas que creo podrían mejorarse:

- En aventuras largas se hará complicado editar el listado, es demasiado largo y cuesta mucho cambiar de un lado a otro. ¿Qué tal hacer una especie de includes?

- La falta de entorno en la versión T2.

- Hay un detalle que puede parecer maravilloso, y es el hecho de poder incluir gráficos en formato PCX. Pues sí, es maravilloso, pero... ¿Se ha dado cuenta alguien de que el programa para hacer los gráficos cuesta más que el parser? Aconsejaría la creación de un editor gráfico sencillo que dé salida en formato PCX. Quien tenga duros suficientes que se compre el **PaintBrush** (o similar) y el que no los tenga que use el que lleva incluído.

- ¿Se ha quedado el PC mudo?

ACERCA DE CAECHO?

Vamos a empezar con las ventajas:

- Está completamente en castellano. Yo no tengo inconveniente con los parser en inglés (aunque hagan aventuras en castellano), pero seguro que a mucha gente le molesta tener que poner *BEEP* en lugar de *ZUMBIDO, PITIDO* o similar.

- Interesante la inclusión de códigos de color en los mensajes, como en el **PAW**.

- Muy interesante la portabilidad PC-Amiga.

- Programación estructurada, mayor potencia, pero esto es un arma de doble filo. Luego comento esto.

Vamos ahora con lo que falta o falla:

- Le pasa lo mismo que al **SINTAC** con los PCX.

- Carece de entorno, es un poco engorroso de editar.

- ¿Otro PC medio mudo?

- El lenguaje de programación es demasiado difícil para un inexperto. Se supone que un parser es una herramienta que nos permite crear aventuras conversacionales sin saber programar; con **CAECHO?** hay que aprender un verdadero lenguaje de programación. Este es el doble filo al que me refería: **CAECHO?** es bueno para programadores, pero no para usuarios normales, a no ser que sean muy cabezotas. Además, el lenguaje del **CAECHO?** es muy similar al C. ¿No sería más fácil a alguien aprender C y programarse las aventuras en C, que aprender el lenguaje del **CAECHO?** Una vez que se tuviera una biblioteca de funciones apropiada ya no habría que preocuparse de muchas cosas. Además el C le valdría para hacer otro tipo de programas. Quizá exagere, la verdad es que el lenguaje del **CAECHO?** es bastante más sencillo que el C, para alguien que no sepa nada de programación.

Como conclusión he de decir que **SINTAC** es un programa apto para todo tipo de usuarios, mientras que no aconsejaría a nadie que no supiera nada de programación que empezara con **CAECHO?**.

DOMINIO PUBLICO Y OFERTAS

Aquí podéis encontrar un serie de utilidades y juegos que quizá os puedan interesar o ser de ayuda. Para pedir alguno de los programas (¡o todos!) debéis mandar uno o varios discos formateados con vuestos datos escritos en la etiqueta, así como ***100 pesetas*** en sellos por cada disco.

UTILIDADES AVENTURERAS

- **ADVENTURE MAPPER** (*141.239*)
- **CAECHO? 1.25** (*236.473*)
- **CAECHO? 1.3** (*213.860*)
- **LA ESPADA MAGNETICA Nº 0** (*120.560*)
- **LA ESPADA MAGNETICA Nº 1** (*59.296*)
- **LA ESPADA MAGNETICA Nº 2** (*61.765*): Os seguimos ofreciendo la versión "*share*" de la disco-revista LEM.
- **NMP 3.2 rev.2** (*384.771*): Parser realizado por *Carlos Sanchez*. Compatible PAW, admite gráficos y sonido, así como otras interesantes opciones. Incluye aventura de demostración. Ultima versión de éste prolífico autor.
- **SET DESIGNER V1.0ß** (*62.466*)
- **SINTAC G1** (*191.875*)
- **SINTAC T2** (*346.624*)

ANTIVIRUS

- **VIRUSCAN V108** (*257.856*): El más completo detector del virus existente, capaz de añadir a su lista aquellos nuevos que encuentres.
- **VIRUS CLEAN V108** (*275.356*): El fumigador de virus por excelencia. Se complementa con el Scan. Aquel los detecta, éste los elimina.
- **VIRUS SHIELD V107** (*163.143*)

COMPRESORES

- **ARJ 2.30** (*200.363*)
- **ARJ 2.41a:** (*223.517*) Ultima versión oficial del ARJ. El compresor definitivo. Corrije un error encontrado en la versión 2.41.
- **PKZ 1.10** (*149.219*)
- **PKZ 2.04G** (*204.558*)

COMUNICACIONES

- **TELEMATE 4.0** (*1.320.452*)
- **TELIX 3.21** (*621.665*)

BASES DE DATOS

- **PCFILE 6.5** (*910.074*)

EDITORES DE TEXTO

- **BOXER 3.20** (*247.597*)
- **XTYPE 1.0** (*49.161*): Visualizador de textos realizado por *Javier San José*. Incluye la posibilidad de convertir tus propios textos en ejecutables.

JUEGOS

- **AO2DEMO** (*180.475*)
- **APACHE** (*153.350*): Primera parte del **APACHE**, de *JAPS*. Demostración de las posibilidades del **CAECHO? 2.0**.
- **CASCADA** (*71.249*): Aventura de *JAPS* realizada con **CAECHO?**. Dirigida a picar a los jugadores para continuarla.
- **COLDITZ** (*72.899*)
- **HUGO** (*226.104*)
- **HUGO II** (*313.912*)
- **HUGO III** (*506.242*)
- **LA LIBERACION DE SILVANIA** (*101.708*)
- **MASACRE EN EL HOTEL** (*65.356*)

EMULADORES DE SPECTRUM

- **JPP.EXE** (*183.245*)
- **JSJCONV.EXE** (*28.775*)
- **SPEC099D.EXE** (*71.291*)
- **SP099386.EXE** (*71.243*)
- **Z80V201.EXE** (*349.259*): Emulador holandés Z80 en su versión 2.01. No sólo emula el Spectrum normal, sino también con Interface I, SamRam, modo 128 y varias interesantes opciones. El más completo de todos, y también el único shareware. La versión registrada incluye varias interesantes utilidades.

SONIDO

- **VISUAL PLAYER 2.0** (*95.013*)
- **2-U.MOD** (*399.278*)
- **ELYSIUM.MOD** (*130.006*)
- **NOLIMITS.MOD** (*932.768*): Fichero MOD “No Limits”, de 2-Unlimited.

IMAGEN

- **COMPUTER SHOW 8.23b** (*236.143*): Programa para visualizar ficheros gráficos de diferentes formatos. Muy útil y práctico.
- **GRAPHIC WORKSHOP 6.0** (*207.051*): Visualizador, conversor y modificador de gráficos. Recomendado.
- **SAMANTHA.GIF** (*52.480*): ¡¡SI!! ¡¡ES ELLA!

INFORME: CREATOR II

Parser para Commodore 64

Por... Julio Sangrador

¡Hola amigos! Permitidme que me presente. Por ser la primera vez que os escribo, lo haré sin ningún tipo de seudónimo, ni mote, ni nickname como lo dicen por ahí en inglés. Soy *Julio*, uno de los pocos que somos de este club teniendo un Commodore 64. La verdad es que ya he salido un par de veces en nuestro **CAAD**, una vez en forma de mapa y otra de preguntas, y esta vez salgo para hablaros sobre un parser que he localizado para el C-64. Cuando le dí a *Juanjo* la noticia, se interesó por el tema y me preguntó si me importaría hacer un artículo, y como no me importa, lo hago y se acabó.

El parser se llama **CREATOR II**, y la verdad es que no me parece gran cosa, pero dado que no conozco otro, es mejor que nada. De lo primero que os voy a hablar va a ser de su presentacion y forma de manejo.

Nada más cargarlo (en cinta) aparece una menú de un montón de opciones a las que se accede pulsando la letra que tienen a su izquierda. Las distintas opciones (mensajes, descripción objeto, posición objeto, descripción lugar, vocabulario, grabar datos o aventura, cargar, etc.) nos dan paso a segundos menús en los que podemos introducir datons nuevos, borrarlos, modificarlos o imprimirlos en pantalla o impresora. Para saber las acciones aceptadas por el parser, construímos una tabla con todas ellas, lo que hace falta para que se realicen (las condiciones) y lo que sucederña en caso de que se cumplan estas condiciones (las acciones). Este mismo método siguen los llamados comandos de estado; siempre se comprobarán sus condiciones, y si se cumplen se ejecutarán las acciones que llevan adscritas (qué bien me ha quedado). De esta forma podemos, por ejemplo, acabar el juego cuando se han consumido una serie de turnos, estemos donde estemos, o cualquier otra cosa que se nos ocurra.

El vocabulario puede ser de hasta 254 palabras, cada una con un número asociado. Así, palabras con el mismo número serán sinónimos. El parser diferenciará palabras de hasta cuatro letras. No es mucho, pero como sólo hay 254 posibilidades de palabras, en principio es dificil que dos de ellas empiecen por

las misma cuatro letras (vaya una excusa). También, el parser admite hasta 255 mensajes todo lo largos que la memoria disponible acepte, pero eso sí, sólo se puede editar la primera pantalla del mensaje en caso de que éste ocupe más de una. Lo mismo ocurre con las descripciones de las localidades, que por cierto pueden ser hasta 252. Pueden usarse hasta 255 objetos. El jugador puede no tener capacidad de transportar ninguno de ellos, o los que queramos hasta 255.

El parser tiene 36 variables, y cada una de ellas tiene una función distinta. Así, por ejemplo, si la variable 0 tiene el valor 255, en vez de las descripciones de la localidad se imprimirá el mensaje del sistema número 0. Esto se puede usar para, por ejemplo, crear oscuridad dentro de una cueva, o lo que sea. Otro ejemplo: la variable 1 contiene el numero de objetos que lleva el jugador. También hay variables de "*cuenta atrás*", variables independientes, otras que contienen la puntuación, los turnos consumidos, etc.

Otra cosa, la introducción de las órdenes del jugador se limita sin más remedio al consabido verbo-nombre, y nada más. Esto es lo que peor me ha sentado de todo. Te tienes que inventar unas historias para hablar con los PSI... (que, por cierto, no los debían conocer cuando se hizo este programa).

No permite el uso de gráficos, ni siquiera de juegos de caracteres predefinidos por el usuario, así que a los que les gusten los dibujitos... a mí la verdad es que eso me da igual, pero es un lástima de todas formas. Se echa de menos la "*ñ*".

... Y al final, te deja una memoria lobre de 27 ó 28 Kb para que metas tus descripciones, órdenes, etc.

Pues eso es lo que hay. Si alguno de vosotros quiere una copia, os la haré, ya que no creo que perjudique así los intereses de nadie. Y una última cosa: no tengo las instrucciones del susodicho **CREATOR II**, así que al que le pase el parser se lo pasaré con unas instrucciones hechas por mí; eh, eh, no es tan terrible, sólo no sé para qué sirven un par de cosas. ¡Hasta pronto!

Julio Sangrador
Gandhi, 15, 5º C
28017 MADRID



'...una gran batalla entre unidades de Infantería que se desarrollará sobre un asteroide del Sistema Vega en el año 7302; del desaenlace de ella dependerá la suerte de la Federación Estelar, en lucha contra la 'civilización vegana durante más de 70 años.'

Biblioteca de la Historia Futura, tomo 12.865, página 2.039.

Desciende sobre el asteriode Atropos, controla un equipo de combate de alta tecnología (tecnología del siglo LXXIV), investiga multitud de elementos, interacciona con aliados y enemigos, y sobrevive a éstos y ante los demás seres que lo habitan. Pero recuerda que sólo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

A la altura de los mejores Juegos por Correo internacionales:

El Personaje: elige el nombre de tu Guerrero, seleccionado entre miles para el combate.
El Estado del Guerrero: por medio de los indicadores de *Resistencia, Salud Mental, Moral, Suerte* y *Experiencia* conoces en todo momento tu estado físico-psíquico y tu avance en el juego.
El traje de combate: constituído por una armadura bajo la cual se alojan los sistemas electrónicos que te mantienen con viday te ofrecen entre otras cosas: autopropulsión, comunicación, visión infraroja, etc. Todos estos elementos no son de decoración, los controlas directamente tú!
El Satélite: sobre cada Guerrero orbita un satélite espía que le ofrece en todo momento información.
Las armas: avanzados *Sables de Luz* y *Pistolas Láser*, a parte del moderno *Lanzacohetes* capaz de ser cargado con diferentes tipos de proyectiles como *Rompedoras, Letales, Bombas de Tiempo* y *Perforadoras.* Por si fueran pocas, durante el juego encontrarás nuevas y más potentes armas y proyectiles.
Los objetos: más de 1.300 de varias docenas de tipos repartidos por el asteroide, muchos de los cuales te serán desconocidos y tendrás que descubrir sus utilidades: prepárate para muchas sorpresas...
Las acciones: desde hacer túneles bajo tierra, desplazamientos, manipulación de objetos, robar, espiar, vigilar, obtención de informes, hablar, luchar, etc, etc, hasta potentísimas acciones para descubrir...
Los PNJ's: Personajes No Jugadores controlados por ordenador, con capacidad para ayudarte, cogerte manía, recibir ordenes tuyas e incluso conversar con algunos de ellos reaccionando a lo que les digas!
Boletines: en cada turno de juego a parte de completa información sobre el desarrollo de tu aventura, encontrarás un suplemento con la clasificación actual del juego, una sección de comunicados escritos por todos los Guerreros y otras secciones escritas por los mismos jugadores y el propio *Game Master.*

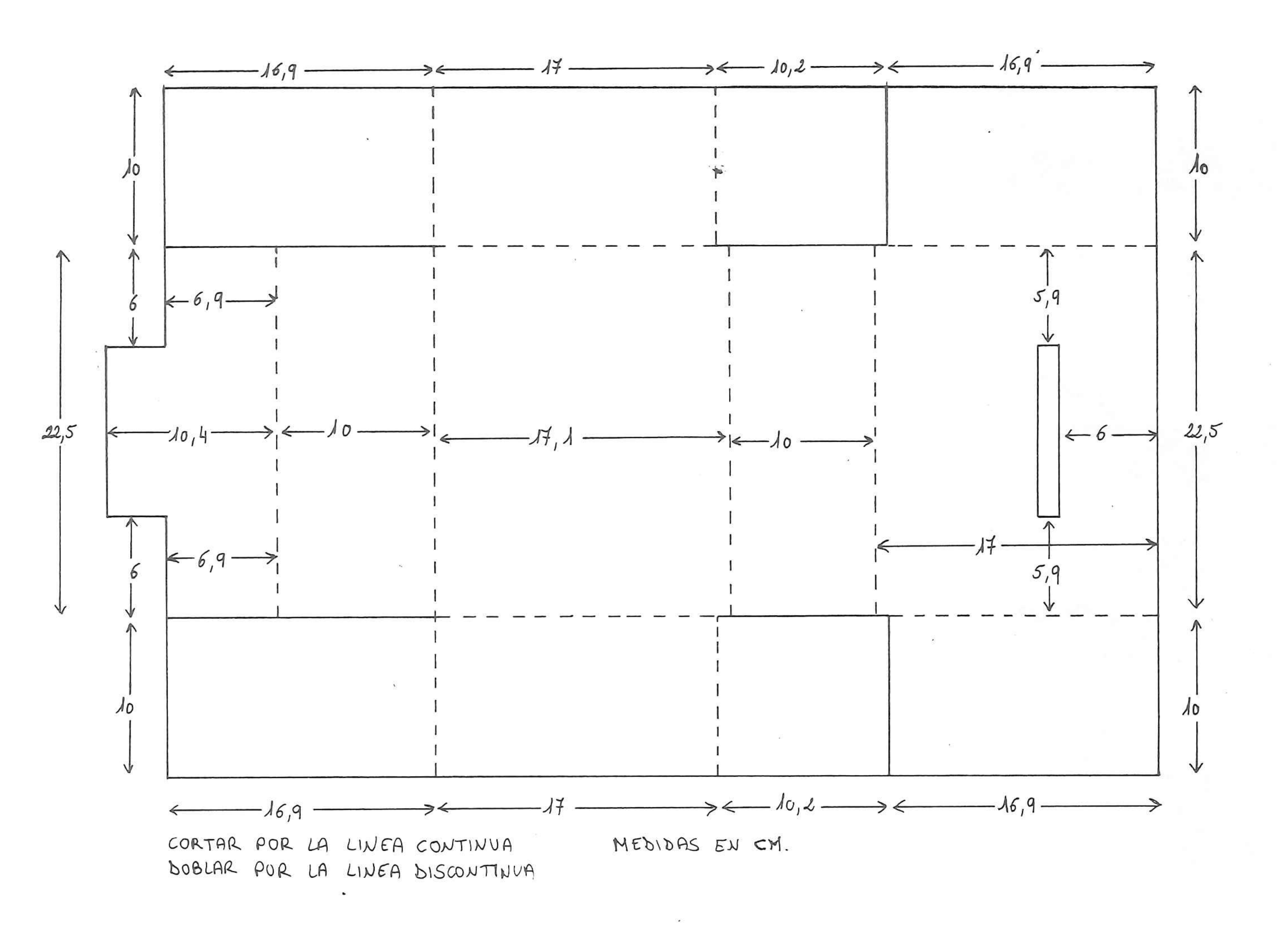
OFERTA SOCIOS CAAD

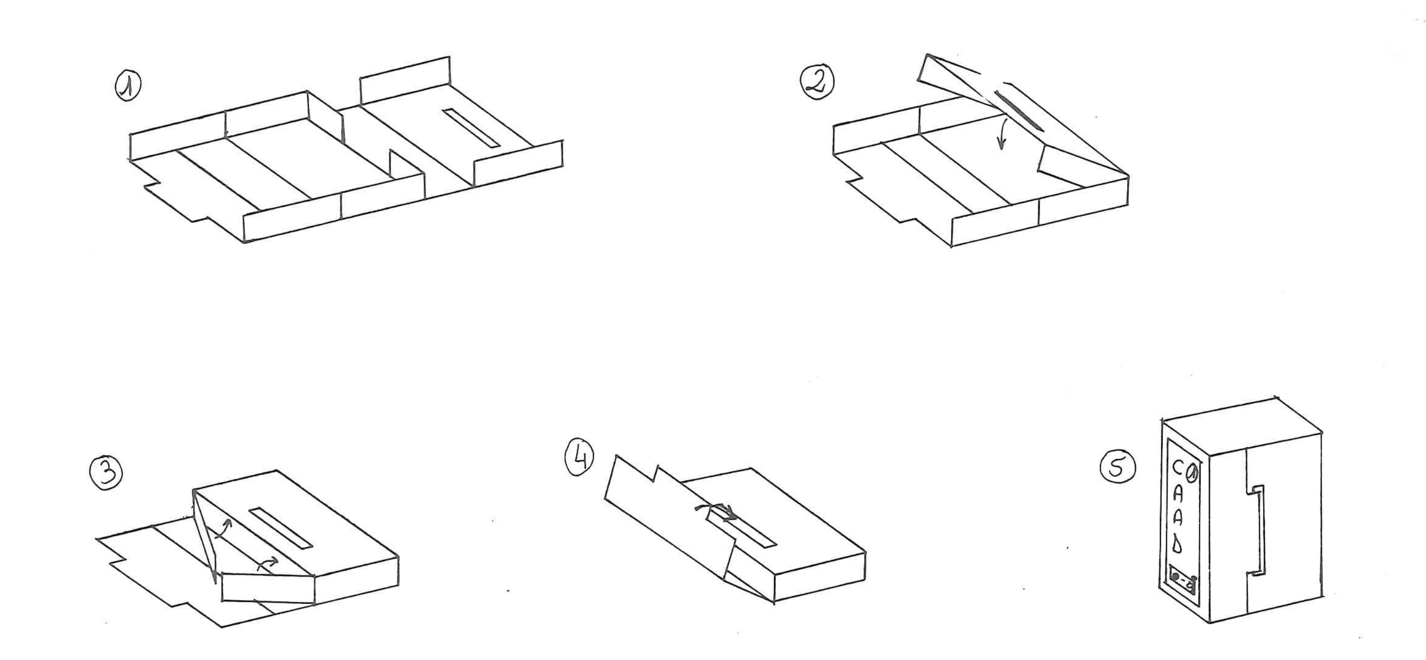
Paquete de Inicio + 3 turnos

¡ GRATIS !

Envía tus datos y número de socio a:

SILDAVIA
JUEGOS POR CORREO
José J. Chambó Bris
Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia)


16,9
17
10,2
16,9
10
6
6,9
22,5
10,4
10
17,1
10
5,9
6
17
5,9
22,5
6,9
6
10
10
10
16,9
17
10,2
16,9
CORTAR POR LA LINEA CONTINUA
DOBLAR POR LA LINEA DISCONTINUA
MEDIDAS EN CM.



1
2
3
4
5

La Aventura Del Año

Se convoca mediante la presente, a todos los socios del **CAAD** que quieran escoger con sus votos la mejor aventura del año. Lógicamente, existen una serie de bases, que a continuación os detallo:

- Sólo se puede votar a aventuras de la Bolsa o pertenecientes a la Federación (ver listas en respectivas secciones).
- Sólo se permite un voto por socio y categoría.
- El plazo límite para votar es el **1 de septiembre de 1993**.
- Los votos deben dirigirse al **CAAD**.
- No hay categorías para varios modelos de ordenador. Los premios son en conjunto.

Ya está. Como podéis ver, este es un concurso simple, en el que vosotros vais a escoger la, a juicio de la mayoría, mejor aventura en los siguientes apartados:

Mejor Guión:	Planteamiento de la historia por parte del autor. Se incluye en éste apartado la documentación que acompañe al juego.
Mejor Ambientación:	Modo en que el juego sigue las directrices marcadas por el guión a lo largo de su desarrollo.
Mejor Conjunto de PSIs:	Simplemente eso. Los PSI que respondan con más lógica.
Mejor Adaptación Gráfica:	Los ciegos no es necesario que voten aquí.
Mayor Originalidad:	Planteamiento de la aventura y modo en que ésta se desarrolla, que presente rasgos diferenciadores sobre el resto.
Aventura del Año:	La, a vuestro juicio, mejor de todas las aventuras que habéis jugado.

Tenéis tiempo para pedir y jugar las aventuras que entran en concurso, así que no hay excusa para no votar. En el primer *CAAD* que aparezca tras la fecha de cierre de admisión de votos, se publicará la lista de ganadores, que recibirán en cada categoría un trofeo con placa conmemorativa incluída.

Debo agradecer a ***The Door Keeper*** la ayuda prestada para la organización de este

I Premio CAAD de la Aventura

Sin iniciativas como la suya, lo más probable es que éste concurso no se hubiese llevado a cabo.

OPINION

AUMENTO DE CUOTA

Estaba yo el otro dia leyendo el **CAAD 22**, cuando vi que en el FEED-BACK se nos planteaba una pregunta a los socios, la cual creo que es muy importante: *¿Estamos dispuestos a aumentar el precio de la suscripción hasta las 2.000 ptas a cambio de una portada a todo color y un fanzine un poco más extenso?*. Ante esta pregunta me asalta una grandísima duda: ¿Debo guiarme por los impulsos de mi cabeza, o por los de mi corazón?.

Si hago caso a mi corazón digo rotúndamente que sí, ya que, gracias a Dios, mi poder adquisitivo no se vería disminuido por el anteriormente citado aumento de precio. Además siempre he soñado con un **CAAD** a todo color y un formato folio, aunque el cambio que se propone es solamente la portada a color y algunas páginas más. Por algo se empieza, ¿NO?.

Si, por el contrario, pienso friamente en la situación, diría que NO, ya que a algunos socios les parece caro el actual precio como para que encima se incremente en 500 ptas. Además, siempre se puede poner la pega de que la información no va a aumentar en el mismo porcentaje que el precio, ya que supongo que la mayor parte del incremento del precio se debería a la portada en color, la cual no deja de ser un mero adorno.

Yo creo que todavía no estoy en disposición de responder a esta pregunta, ya que antes me gustaría que alguien me contestara a la siguiente cuestión: *¿ Conseguiremos con el cambio propuesto captar al menos el mismo número de socios que los que vamos a perder?*. Yo prefiero que seamos 700 socios con un fanzine en blanco y negro y con formato cuartilla, a ser 300 con uno a color y en formato folio.

Dr. JEKYLL

MOTOROLA VS INTEL

Ahora tengo unas cuantas cosas que decir para la sección opinión sobre el tema MOTOROLA VERSUS INTEL:

1.- Conforme enfoca el autor del artículo sus opiniones, no debería llamarse MOTOROLA VS INTEL, sino AMIGA VS PC.

2.- El microprocesador 8086/8088 es muchísimo más viejo que el Motorola 68000. Es como si comparamos el 8085 y el 80286.

3.- Cuando salió el PC nunca se pensó en dedicarlo para el tratamiento gráfico ni sonido. Por lo que no tenía ningún chip especializado ni en gráficos, ni en sonido. (Si no iba a dedicarse a eso, ¿ para qué ?).

4.- A los usuarios de Amiga (No de Motorola), lo que les pasa que han estado vacilando todo este tiempo de los miles de colores de su Amiga (después un arcade no utiliza

más de 32 simultáneamente frente a los 256 del PC, y miles en tarjetas SVGA/XGA especializadas), de su grán sonido digital, que se queda por los suelos con tarjetas como SB Pro, y si no con las de la gama Roland.

Los usuarios de Amiga han estado unos cuantos años sin competidores, y de repente, aquel PC bodrio de 4.77 Mhz (Yo si sé lo que es un MegaHertzio), que tenía 4 colores escandalosos y poquísimos juegos y programas que valieran la pena. Se ha convertido en aquel que los va a machacar.

Hasta su magnífico monitor, se ha quedado pequeño. Ahora resulta que si quieres un monitor que le saque el jugo al Amiga 1200 tendrás que comprar un monitor SVGA multifrecuencia, precisamente el mismo que tengo yo ahora en mi PC.

5.- Por cierto, las magníficas disqueterás de 3.5" inventadas por SONY, fueron incorporadas la primera vez en ordenadores MSX, los cuales se basaban en el Z80.

6.- Reconozco que si actualmente quiero un ordenador especializado en gráficos, me compraría un Apple Macintosh Quadra con su microprocesador Motorola, pero no un Amiga. Ya que actualmente y por mucho que quiera *Jorge Fuertes*, cualquier Amiga, a excepción del 3000 son simples consolas de juegos.

Y sus actuales compradores no buscan un micro potentísimo ni nada de eso, buscan consolas en las que los juegos no salgan tan caros como los cartuchos. Eso es el Amiga, encima ningún usuario de Amiga de los que conozco personalmente te copia un juego ya pirateado si no es por una módica cantidad.

7.- *Jorge* dice que los usuarios de PC no saben que son MegaHertzios, (Megaciclos), pues no se yo los usuarios de Amiga, más de uno de los que lea esto solo sabe meter los discos, hacer un reset, esperar que se cargue el juego, pulsar al ratón para pasar la presentación de los piratas alemanes, engancharse al Joystick y pegarse 3 horas machacando naves y enemigos. ¡¡¡ Si *Cele*, va por ti !!!

8.- ¿ Por qué le teneis tanto odio a los PC's. ? Acaso os estan robando el negocio. Un motorola gama 68000 es muy buen microprocesador, pero no es peor un Intel 286/386/486.

9.- *Jorge*, que para cualquier programa en PC existe otro mejor para Amiga, Ja, Ja, Ja. Pruebas: **Street Figther II** (Version PC VS Amiga), y todos los juegos que no vais a poder disfrutar a partir de ahora, porque vuestros Amigas se quedan muy, pero que muy cortos. Como por ejemplo un tal **X-WING**. ¡¡¡ TOMA YA !!!

10.- Los programas de CAD para PC son una porquería, pero para Amiga lo son también.

11.- El dBase para PC es una porquería. Estoy de acuerdo, pero ya no lo hace *Aston Tate*, veremos los muchachos de *Borland* en lo que lo convierten. Probablemente te gustaría tener un buen emulador de PC 486, en tu Amiga especializado en arcades, para poder trabajar de aquí a un tiempo con la actual birria del dBase.

12.- Los mejores compiladores de lenguajes como C y Pascal son para PC.

13.- Los entornos gráficos y los Sistemas Operativos gráficos son simplemente para inexpertos y novatos que no tienen ni idea. Viva el Unix y su incomodidad.

14.- El problema de multitarea, multiproceso y la barrera del MegaByte que existe actualmente en el PC, sólo y únicamente se debe al bodrio del MS-DOS diseñado por los caras de *Microsoft*. No al microprocesador. Pero si los muchachos de *Digital Research*, en aquella época (hablo del 78/80) no se hubieran subido a la parra actualmente los PC's tendrían el mejor

Sistema Operativo multitarea/multiproceso de la historia de la informática.

15.- Ademas, IBM sacó un ordenador del que no esperaba gran cosa, fueron los cientos de millones de ventas los que hicieron que el PC siguiera.

16.- Me voy a comprar un 486 (o pentium, según el capital) para programar, jugar, escribir las cartas al **CAAD**, realizar diseños gráficos, animaciones holográficas, manejar bases de datos, practicar Unix, etc. Y le voy a comprar a mi hermanita de 9 años un Amiga 1200 para que juegue. (Es que los juegos de la MegadriveNintendo son muy caros). (Por cierto la Megadrive lleva un 68000 y de apoyo un 8085 ó un Z80 no me acuerdo ahora mismo.)

17.- ¿ Dónde está el Amiga 600 ? Se le vio sólamente durante 3 meses.

18.- Un PC basado en 486 DX50 puede ya ser considerado un Mini. (Supongo que los usuarios de Amiga, sabran que es un Mini, por si no os daré una pista; no es un coche).

19.- Bueno, aquí estoy con mi PC escribiendo estas cositas que espero que *Juanjo* me publique. Espero vuestros tiros.

20.- Viva mi Amstrad PC 1512 con un 8086, 4 colores en CGA y 16 en un modo gráfico rarísimo. Por cierto va a 8 Mhz, más que mi Vespino.

JuanMa Ortiz

LA RESPUESTA DE INTEL

Nuestro amado subdirector anda algo equivocado respecto de lo que dijo. Pero para no embarullarme iré punto por punto:

1/ Dice que se acabaron las reuniones en las que se pasaban programas de mano en mano. Pues está equivocado, ya que ahora se pasan, hasta tiene más morbo si cabe porque puedes pasar programas de todo tipo de ordenador o lo que sea.

2/ Dice que los PC son lentos y aburridos. Yo digo que no, son lentos y aburridos si tú quieres. Les puedes poner unos gráficos totalmente inaceptables (cosa que dudo haga alguien) o una auténtica imagen real. Gracias a las tarjetas de sonido pueden tenerlo como tú quieras. ¡Se acabaron los molestos zumbidos!

3/ Dice que muchos sistemas y denominaciones informáticas fueron usadas primero por Commodore y Apple, pero ¿qué ordenador los usa masivamente y los ha extendido y aprovecha mejor? Los PC.

4/ Dice que la versión Amiga de cualquier programa es mucho mejor que la versión PC del mismo. Pero da la casualidad de que siempre salen ANTES las versiones PC que las versiones Amiga. Por algo será, digo yo, ¿no?

5/ Una última cosa: El PC es el UNICO ordenador que trae de serie en TODOS sus modelos un disco duro. Fue el PRIMER ordenador personal en incluirlo, y seguirá siendo mejor un disco duro de PC que las birrias que actualmente tiene el Amiga.

Creo que está claro lo que pienso. Un saludo.

Luis G. del Corral

INSOLENTE INSULTO

¿Por qué insultar de tal manera a un ordenador que usan miles de personas?

Si el Amiga "*ese*" fuera tan excelente como lo describe *Jorge Fuertes*, ¿por qué prevalece con gran diferencia el PC frente al Amiga? ¿Una simple operación de marketing? ¡¡NO!!

La gran ventaja que posee nuestro PC es la tremenda adaptibilidad que ofrece a un amplísimo grupo de personas. ¿Que el Amiga dispone de 17 millones de colores? ¿Los va a necesitar todo el mundo? ¡Pues no!, de ahí que los usuarios de PC sólo instalemos una tarjeta que use tales colores si la vamos a necesitar de verdad. ¿Acaso un simple empleado de banco va a necesitar que su ordenador le "*hable*" perfectamente con cuatro canales digitales? No, y si por casualidad algún día lo requiere, seguro que instalará una tarjeta de sonido profesional.

Yo he sido también un tremendo loco del Spectrum, y aún se me caen las lágrimas cuando desempolvo las viejas revistas, o veo el **Jet Pac**, pero lo que no dejo de reconocer en ningún momento es el duro trabajo que ha costado el llegar a máquinas como las de hoy en día. Y por supuesto no se me ocurre tampoco meterme con los usuarios de un Amiga, porque ha sido un ordenador más, que junto con muchos, esperemos nos desemboquen en el futuro en un ordenador único y completo. El PC, como todos los ordenadores posiblemente tenga sus defectillos, pero lo que no se puede afirmar es que es basura frente al Amiga.

Partido Liberás

REPLICA A GRAFICAS VS CONVERSACIONALES

Estimado *Francisco Javier*:

De primeras, no coincido en nada con tu opinión sobre las aventuras gráficas, y no me compares **El Señor de los Anillos**, que me lo he leído, con *Terminator II*, que me la he visto, ya que ambas son dos cosas buenísimas, pero pertenecientes a dos campos muy distantes. Yo, como buen socio del **CAAD** que se precie, soy un aficionado a las aventuras conversacionales, y de hecho realizo aventuras de este tipo. Para mí, no se puede comparar una aventura gráfica con una conversacional, ya que son dos cosas totalmente diferentes, dirigidas a su vez, a públicos diferentes.

Por otro lado, desde mi punto de vista, la aventura gráfica no es el único problema al que se enfrenta la conversacional. Para mí, la cosa es más complicada. Según mi información, en España la aventura entró, legalmente, y de manera que puediera ser disfrutada por un público más amplio, hace unos años gracias a *AD*.

Por desgracia, las aventuras no eran tan buenas (no tengo nada en contra suya) como mucha gente deseara, y sólo un grupo pequeño de personas compraban este tipo de juegos. Se tuvo que esperar hasta la aparición de *Aventuras AD*, para que las aventuras adquiriesen un nivel alto, dándose un gran paso. Sin embargo, esta compañía no saca muchos productos al año, generalmente uno, y la masa de aventureros

aficionados deben recurrir a las aventuras gráficas, quien puede permitírselo, o a las aventuras conversacionales por correo. La verdad no estoy muy familiarizado con la aventura por correo, pero además de la tardanza del envío, muchas veces las aventuras no alcanzan un nivel aceptable en temas básicos, como el vocabulario.

Sin ir más lejos, el otro día estaba jugando al **MIDNIGHT** de *Carlos Sisí*, galardonado con el **DAAD**, y me encontré con un maletín con un frasquito y un crucifijo en su interior. Me dispuse a "*sacar frasquito de maletín*", y no podía hacerlo. Puse "*coger frasquito de maletín*" y tampoco valía. Probé con "*vaciar*", "*derramar*", etc... y nada. Al final, iluminada mi mente no sé cómo, puse "*coger frasquito fuera fuera maletín*", y conseguí sacar el frasquito. Por otra parte, hay muchas descripciones textuales, que dejan mucho que desear, y ya se sabe un buen dibujo vale más que mil palabras, sobre todo en estos casos.

Con todo esto lo que quiero decir es que el problema de las aventuras conversacionales reside en las propias aventuras, y que para salvarlas hay que hacerlas más asimilables, con un vocabulario más amplio y con acciones lógicas y controladas (no vaya a pasar que encierres a un PSI en una habitación, y luego te aparezca en la cocina).

Puede ser que esté siendo algo duro con la aventura clásica, y la verdad no tengo nada en contra de ella. Lo que me pasa es que no aguanto ver cómo se echa la culpa a otras cosas cuando el problema reside en el interior. También puede ser que las gráficas estén rematando al moribundo, en este caso moribunda, pero pienso que el problema tiene más fondo, y que el verdadero amante de las conversacionales no se deja llevar por un "*puñado*" de pixels. Desde aquí espero que más gente dé su opinión ya que sería absurdo que sólo dos personas diesen su opinión. Pensad que todo es en favor de las aventuras conversacionales, y que aunque saquemos los trapos sucios a relucir, es para que se limpien. Recibid un cordial saludo.

The Door Keeper

EN UNA PALABRA: EVOLUCION

Como suele ser habitual entre los socios, yo también debo dar mi opinión acerca del polémico tema de los conversacionales.

Primeramente expresar mi total apoyo a aquellos que defiende la continuidad de la aventura en todos sus aspectos, tanto conversacionales como AGA, juegos de rol, de tablero, por correo y todos los demás que una manera u otra contribuyen en hacer cada vez más popular este apasionante mundo.

También quiero felicitar en gran medida, como otros muchos socios habrán hecho ya, la labor del **CAAD**, tanto al director, redactores y colaboradores, así como la de *AD*, que pese a todo sique ahí animando a la peña a no creer en el aburrimiento de

un mundo sin aventura.

En segundo lugar resumir un poco mi historia, como hacen otros socios:

Yo también comencé mi andadura con un Spectrum 48 K y pasé buenos momentos con conversacionales (aunque no con clásicos como **THE HOBBIT**).

Más tarde tuve oportunidad de comprarme un Amiga y ver algunos buenos juegos con sus gráficos digitalizados, pero en los que el guión y la originalidad eran el todo de la aventura (**GUILD OF THIEVES** o **KINGHT ORC**). Aunque no fueron conseguidos de muy buena mano, mi afición continuó activa.

Y en aquel momento llegó el problema. Las aventuras habían evolucionado a formás más compejas como lo habían hecho los ordenadores. Era de esperar, la evolución de las computadoras era necesaria y la de las aventuras por consiguiente inevitable.

Se abrían nuevas perspectivas en la creación de soft, grandes compañías comenzaban a invadirnos con sus creaciones, que en principio eran meras evoluciones de los conversacionales, en la que los gráficos podían moverse pero las acciones en definitiva debían teclearse.

La fatal historia no iba a tardar mucho en llegar a su punto final (?). Los textos escritos se sustituyeron por iconos, los grandes amantes de los primeros *Sierra* que habían pasado tanto tiempo buscando la frase adecuada vieron esto como un sacrilegio a la libertad de acción y las ilimitadas decisiones del texto, y los programas de aventura avanzados a perder su encanto.

Y aquí llega la eterna pregunta: ¿Conversacionales? ¿Sí? ¿No?

Y una respuesta: ¿Y porqué no?

Después de haber visto de todo y para todo, algunas personas estarán de acuerdo conmigo en que frases tan disparatadas como "*El dios texto sucumbió*" y otras parecidas, son frases muy poco pensadas, porque cualquiera que haya leído una libro que hizo escuela como **El Señor de los Anillos** (por poner un ejemplo), sabrá las innumerables sensaciones que pueden llegar a poseer los textos, cosas irreproducibles a imagen que puestos en comparación con las AGA son una acertada comparación.

Las conversacionales son aventura en esencia, son examinar y descubrir, utilizar la imaginación, la inteligencia y el ingenio que Dios nos ha dado y no quedarse parados en un punto por no haber observado un diminuto pixel que resultaba ser un objeto.

En fin, simplemente decir que la historia de las conversacionales no debe terminarse, sino unicamente empezar una nueva etapa de evolución en la que gráficos y los TEXTOS no estén reñidos, sino que se combinen para producir grandes novelas interactivas accionadas por la propia voz (también se puede soñar, ¿no?), pero sobre todo paciencia, que con la colaboración de todos, algo tendrá que llegar.

Se despide *ICEMAN*, from Valencia (*este tipo de paridas están de moda, ¿verdad?*)

MI OPINION

Por... Juan J. Muñoz Falcó

Antes de empezar, os recuerdo que en ésta sección, respondo y doy mi parecer sobre los temas que me son propuestos por los socios. Podéis preguntar sobre lo que queráis, y desde luego, existe el derecho de réplica a lo por mí expuesto.

Vamos ahora con las cuestiones propuestas por *Fermín Galán Márquez*:

EL FUTURO DE LA AVENTURA EN ESPAÑA

Tenemos aquí que hacer dos claras vertientes. Por una tenemos la aventura comercial, hoy estrictamente gráfico-animada. La otra es la pequeña distribución a nuestro nivel, gracias a los emuladores de Spectrum, por su vasta programoteca aventurera, y los nuevos parser creados para PC y Amiga.

En la primera, no tenemos absolutamente nada que hacer. Crear una compañía capaz de rivalizar con los todopoderosos mega-grupos estadounidenses (Sierra, LucasArts, Accolade, Dinamyx) es una utopía. Serían necesarios un grupo de al menos 10 especialistas trabajando durante un par de años, además de una lluvia de billetes, y hoy en día ¿quién va a arriesgarse a eso? Es mucho más cómodo limitarse a importar y traducir (por cierto, pésimamente) productos extranjeros.

Veamos la segunda. Incluso una aventura conversacional de 1.000 localidades, con 50 PSI cuasi-reales, argumento inmaculado, descripciones bellísimas, gráficos digitalizados en 256 colores, y efectos sonoros, en el caso de que alguien pueda hacer semejante obra de arte, acabaría malvendiéndose por correo, dado que a ninguna distribuidora le interesa "*algo*" que no tiene muñequitos moviéndose por ahí. Por desgracia, las distribuidoras no salen de ahí, y es como intentar explicar los colores a un ciego.

El panorama es algo desalentador, pero por desgracia es así, no debemos engañarnos. Por suerte, los programadores del PAW han evolucionado a los nuevos parsers de PC y Amiga, y pronto podremos disfrutar de sus creaciones. Limitémonos a lo nuestro y no queramos recordar tiempos pasados, en los que las aventuras eran un género comercial más.

Yo, personalmente, tengo en mente una tercera vertiente, que es en la que estoy intentando redirigir la **AVENTURA ORIGINAL II**. Básicamente es una aventura conversacional clásica, pero con los requisitos que exigen hoy en día para distribuir, osea, animación y sonido. Este sistema es el que usaba *Level 9*, que incluía gráficos en sus aventuras sólo por "imperativo comercial". Este sistema que estoy tratando es el único modo de resucitar un género que con el tiempo puede levantarse, pero siempre evolucionando.

EL FUTURO DE AVENTURAS AD

Lamento tener que decir que no existe, y no ya su futuro, sino la misma *Aventuras AD*. Tras la producción de **CHICHEN ITZA**, el desfalco producido por *Dinamic*, y la misteriosa desaparición de estos durante más de un año, provocó que el gasto acumulado de *Aventuras AD* fuese demasiado elevado para seguir manteniéndolo.

El nulo interés de las distribuidoras por un género de programas sin animación ni música fué otro mazazo, y el golpe de gracia llegó cuando los programas culturales pedidos por encargo fueron anulados uno tras otro a causa de la tan mentada crisis.

La única salida era o modificar en profundidad el **DAAD** o crear un nuevo parser, ambas cosas con el objetivo de crear aventuras gráficas. La falta de ánimos, de dinero y el egoísmo de algunas personas propiciaron la caída de algo que hoy podría codearse con *Sierra* o *Lucasfilm*. El problema de *Aventuras AD* fué estar establecida en España... y todos entendemos esto.

EL FUTURO DE LOS ORDENADORES DE 8 BITS

Por desgracia, tan negro como el de *Aventuras AD*. Hay que tener en cuenta que hoy en día, hasta una impresora usa un procesador de 16 bits. Los procesadores de 32 bits son cosa habitual, basta mirar a nuestro alrededor, y empiezan a llegar los de 64.

Lamentablemente, el Spectrum y compañía han quedado técnicamente desfasados, y mantienen su vigencia entre nosotros por que las aventuras conversacionales no requieren gran velocidad de proceso ni complicados gráficos.

Afortunadamente, la misma abismal diferencia de potencia de los ordenadores modernos permite que los emuladores nos permitan seguir disfrutando de nuestras pequeñas máquinas, con todo realismo y sin ninguno de los inconvenientes del auténtico Spectrum, por poner un ejemplo destacado.

Como conclusión diré que el Spectrum y su generación de ordenadores pueden seguir dando muchas satisfacciones, y cuando el último de ellos deje de funcionar, cuando el último 8 bits diga "*basta*", entrarán en la inmortalidad y la leyenda, si no lo han hecho ya, al menos para nosotros.

15 requisitos que debe reunir una aventura de fantasía

Por... Daniel Carbonell

1.- Una gran isla, continente o país en la que conviven más o menos en paz diferentes razas (humanos, elfos, enanos, orcos). ¡Que no sé cómo pueden vivir tan juntos!

2.- Un horrible malo-monstruo que se hace con el poder, y tras repartir por ahí a sus bestias se instala en una lejana torre o ciudad a la que debemos llegar. ¡Se instalará en el lugar más frío y húmedo del país, con lo bien que se está en la playa!

3.- El protagonista será hijo del rey, aprendíz de mago o cualquier otro tipo de defensor de la justicia y paladín del bien. ¡Siempre es más bueno y valeroso que San Jorge y el Capitán Trueno juntos, también es casualidad!

4.- Para colmo de males, el horrible malo-monstruo ha matado a tu padre, a tu maestro o incluso ha tenido la osadía de secuestrar a la tonta princesa. También suele tener un gran tesoro en su castillo, que será nuestra recompensa. ¡Que tenemos derecho a ganarnos la vida de alguna manera!

5.- Casi siempre se comenzará la aventura en tu casa o en las calles de una desconocida ciudad. Lugar inevitable es la posada, que aparece en un 95% de las aventuras fantásticas. ¡Siempre dicen que está llena, pero sólo puedes hablar con un par de personajes como mucho!

6.- Nuestro hombre llevará en sus manos una espada, y con ella se podrá liar a mandobles con todo bicho viviente que le parezca. ¡Para que luego digan que en los arcades hay mucha violencia!

7.- Tras horas de búsqueda, el sufrido protagonista encontrará la llave para abrir la puerta de la primera localidad en un

perdido y oscuro bosque. ¡Vete a saber cómo ha llegado hasta allí!

8.- Por ahí andará suelto el temible dragón, el cual no suele ser tan temible como parece. ¡Tan sólo hay que recordar a el dragón de la Original!

9.- Cuando el protagonista llega a las puertas del castillo del malo, las pasará canutas para poder entrar. ¡No hay nada más decepcionante que no poder abrir una puerta!

10.- El interior del castillo suele estar casi abandonado, a excepción de dos o tres aburridos guardias que sólo sirven para matarte o que los mates. ¡A mí me habían dicho que en los castillos hacía falta mucha gente, pero en fin...!

11.- Alguna amable persona irá por ahí perdiendo cuchillos, monedas de oro, cuerdas y puede que hasta un uniforme orco. ¡Yo voy por la calle y no tiro una cuerda por ahí para que la recoga el primero que pase!

12.- Cuando el protagonista ya olía el fétido olor del monstruo se encontró con unas habitaciones todas iguales y con la misma descripción. ¡También hay que tener mala leche para poner un laberinto justo en el final!

13.- El Super Malo que ha vencido a numerosos ejércitos y que ha matado a tu maestro, el mago más grande del mundo, será muerto por un decepcionante garrotazo o con pronunciar algún tipo de palabras a cual más rara. ¡Ese tío había conquistado todo un continente y se muere sin más!

14.- Ahora el protagonista se encontrará a más de mil kilómetros de su casa y con una mimada princesa a quien alimentar. ¡A no ser que tras la muerte del cruel monstruo todo el pueblo pierda el miedo e irrumpa en el castillo!

15.- ¡Ya sólo te falta esperar a la segunda parte de la aventura!

16.- ...



¡Por fín vuelve! *Petra*, la piedra aventurera regresa por sus fueros, y espera que de vuestras fervorosas mentes salgan nuevos guiones que animen su sólido (y tan sólido) espíritu.

Para que *Petra* cobre vida sólo necesita que la vivaz pluma de *Paco Zarco* se deslice sobre papel, pero *Paco* necesita a su vez de los guiones que vosotros queráis darle. Sin guiones no hay *Petra*.

¿Cómo hacer un guión? Nada más sencillo. En cuatro viñetas debe desarrollarse toda la historia. Simplemente indicad en un texto " *Viñeta 1: Petra es llevada por un aventurero, que piensa...*". De ese modo, detallad lo más posible el contenido de cada viñeta, y ya está. Podéis incluir bocetos, que nunca vienen mal. Sólo queda animaros y... ver vuestro guión publicado.

Adaptación y dibujos: *Paco Zarco* Idea original: *Jordi Masip Masip*

PUF, PUF,...
NO PUEDO LLEVAR MÁS COSAS
3/93
TIRARÉ ALGUNAS ...
AVENTURERO...SI QUIERES SEGUIR, DAME UNA PIEDRA *
P. ZARCO 93
JE
AAARRRRGGHH!!!
* LEER CON VOZ A LO ANDRÉS SAMUDIO

COMENTARIO DE AVENTURAS

ACHUS BABILONIA

Peñazo Soft, tras su genial aventura " **El Arte de la Fuga**", vuelve a la carga con otra de mismo corte humorístico: " **Achús, Babilonia**". El argumento nos dice que, en una noche lluviosa y constipados, tras pegarnos un tortazo con el coche cuando estábamos llevando un prototipo de cadena para cisternas a EXPOFLOASH'92 (una feria universal de cisternas de inodoro que en esta ocasión se celebra en Lepe) debemos refugiarnos en un pueblo cercano a la carretera. Nuestra misión: Llegar a Lepe a tiempo.

Como os podéis imaginar, la aventura rebosa humor por todos los lados (a veces algo escatológico y un poco bestia, como en una escena que a la protectora de animales no le haría mucha gracia). Si hablamos de los gráficos, quizás están un poco por debajo de los de su anterior trabajo, además se recomienda mirarlos en un televisor en blanco y negro, ya que están trabajados a base de grises. Igualmente mantienen un buen nivel, además de que algunos cambian según algunas acciones (abres una puerta y en el gráfico se abre la puerta). También nos serán útiles para avanzar en el juego, ya que los objetos que aparecen en el gráfico y no están en la descripción, pueden ser examinados y algunos incluso manejados. Está bien ambientado, el guión bien construido y claro está, en plan humorístico.

En pantalla, a la derecha, aparecen un par de marcadores que nos serán de utilidad. Uno nos informa de nuestro estado gripal (recordemos que es una noche lluviosa y estamos constipados hasta los topes) y el otro marcador nos muestra el peso que llevamos encima, o sea, el total de todos los objetos cogidos. Estos marcadores usan el sistema de unas barras que se alargan o se acortan según el estado gripal o el peso.

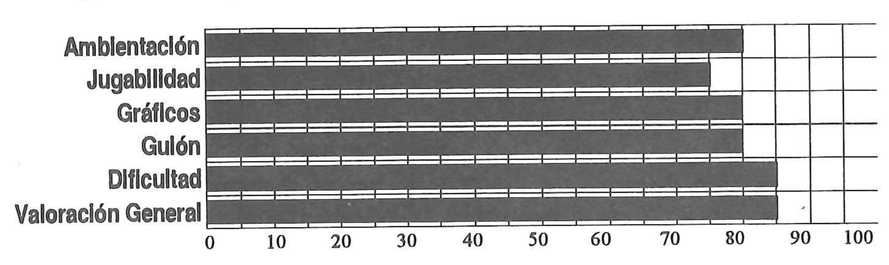
Las instrucciones que acompañan al juego aunque simples, están realmente bien.

En cuanto a los Psis, no he encontrado muchos, alguno de bien trabajado y otros más simples, pero por lo que he visto no abundan. Lo que si abundan son animales y bichos. La jugabilidad es buena ya que se nos informa bien de la mayoría de las cosas y está el detalle de poder solucionar el mismo problema de distintas formas, algo que siempre es de agradecer, ya que la aventura es algo difícil en algunos lugares. Pero, desde cualquier punto de vista, aunque a veces las soluciones son para troncharse de risa, se puede usar la lógica.

Respecto al sonido, no hay, pero hay una curiosa opción: Si pulsamos el PLAY del cassette después de haber cargado la aventura (y sin quitar la cinta del cassette, claro está), escucharemos "ruídillos musicales" que suenan a grandes coros.

El título del juego, os preguntaréis a qué se debe, y es que el Achús es debido a que se convertirá en nuestra palabra favorita tras repetirla mil veces por el juego con nuestro constipado, y Babilonia, es el hotel donde nos hospedaremos en el pueblo (y lugar donde tendremos una desgraciada sorpresa nada más instalarnos en él).

Resumiendo: Otra buena aventura humorística de *Peñazo Soft*, que atraerá a todo aventurero que haya jugado a " **El Arte de La Fuga**". Y si no conoces aún las aventuras de *Peñazo Soft*, descúbrelas ya.



NOMBRE: **Achús, Babilonia**
VERSIONES: **Spectrum 128**
COMPAÑIA: **Peñazo Soft**
AUTOR: **Hermanos Jara de las Heras**
PRECIO: **350.-**
COMENTADOR: **El Caballero Heavy**
DISTRIBUIDOR: **CAAD/Federación**



DON QUIJOTE DE LA MANCHA

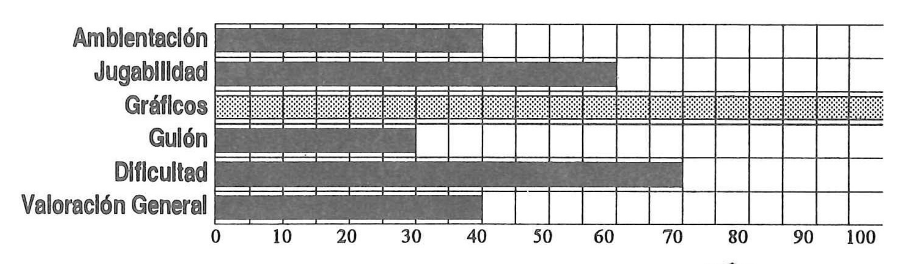
" **Quixote**" es una aventura de *Jorge Louzao Penalva* (*LEVEL 10*, para más señas) en la que viviremos aquel famoso capítulo del Quijote titulado " *Don Quijote en el laberinto de Minos*". No, no, no hace falta que lo busquéis en la inmortal obra de *Cervantes*, que no lo encontraréis. Donde sí que encontraréis la mayoría de las acciones y situaciones de este juego es en el " **Don Quijote**" de *AD*, ya que más que una versión es un calco de la misma. Y os preguntaréis...¿y a qué viene lo de el laberinto de Minos?

La respuesta (y la diferencia (además de otras) con la aventura de *AD*) es muy sencilla: nada más salir de casa ir de un lugar a otro será un tremendo lío, pues por todos lados hay laberintos. A veces son lógicos y otras veces ilógicos. Menuda gracia me ha hecho ver que la casa de nuestro amigo y compañero de aventuras Sancho era un laberinto ilógico de pasillos. ¡Más bien parecía entrar en la mansión del Boyer! y para colmo iba montado encima de Rocinante cabalgando por los pasillos.

No dudo que en la Mancha haya caminos, ¡pero es que en esta aventura ha metido hasta los de las hormigas!, pues te haces un hartón de ir por ellos. Y dejando de lado tanto camino y tanto laberinto, hay que decir que la aventura en cuestión no tiene gráficos (al menos yo no los he encontrado), que los PSIs haberlos haylos, pero que son tan callados y poco serviciales que a veces no sabes si Sancho se ha muerto o si está echando una siesta en medio de la aventura. En cuanto a la jugabilidad, pues a veces hay que especificar bastante las acciones (sobre todo en el típico tratamiento con contenedores).

Quizás he sido un poco duro en este comentario, pues si esta aventura es la ópera prima de *Jorge* (que no lo sé) entonces se comprende la mayoría de errores, pero también tendréis que reconocer que ha llovido mucho desde la primera aventura española, con lo que ya no debemos volver al pasado con aventuras que pertenecen más a él que al presente.

MI OPINION: No debemos retrasar el duro camino de la aventura en España repitiendo esquemas de las primeras aventuras españolas, y menos abusando luego metiendo laberintos a manta. Quizás el autor debería haberse leído la obra de Cervantes antes de hacer esta aventura y se daría cuenta qué poco tiene que ver con su aventura. Conclusión final: Recomendado para los " *Teseos*" incansables y sin demasiadas aspiraciones.



NOMBRE: **Don Quijote de la Mancha**
VERSIONES: **Emulador Spectrum**
COMPAÑIA: **Aventuras Level 10**
AUTOR: **Jorge Louzao Penalva**
PRECIO: **Dominio Público**
COMENTADOR: **El Caballero Heavy**
DISTRIBUIDOR: **CAAD Dominio Público/IMD Comp.**



SHADOW OF THE COMET

Infogrames ha creado una maravilla para nuestro regocijo general. " **Shadow of the Comet**" es el título de una espléndida aventura gráfica que os dejará alucinados con sus buenos gráficos, guión y ambientación. En la aventura desempeñamos el papel de un periodista de una revista científica que se desplaza a un " *tranquilo*" pueblo llamado Illsmouth para desvelar el misterio que trajo consigo un tal Lord Boleskine, un científico del siglo pasado que estuvo en dicho pueblo y cuando salió de él estaba completamente loco. Trajo consigo unos extraños dibujos de raras constelaciones en el cielo y hablaba de seres de pesadilla y demás desagradables criaturas. Gracias a unos informes de Scotland Yard sobre dicho sujeto (informes escritos por el capitán del barco que rescató a Boleskine, también del manicomio donde estuvo, etc.) empezará nuestra investigación. Estos informes vienen en la caja del juego en un sobre de Scotland Yard, ambiéntandonos antes incluso de empezar.

En el juego nos moveremos con las teclas del cursor y nuestras acciones serán

realizadas por una serie de teclas o por iconos. También tenemos un libro Diario donde se irán apuntando nuestros avances y que podremos consultar cuando queramos. Podemos: Hablar, Coger, Listar inventario, Usar objetos, Examinar y Mirar, Examinar nuestro Diario y cambiar características del juego (cambiar el volumen del sonido y la música, la velocidad con que aparecen los textos al hablar, y alguna cosa más.) Naturalmente podemos grabar y cargar nuestra posición en el juego cuando nos haga falta.

Vamos a destriparla por partes:

Ambientación: Los gráficos del cementerio, en el bosque, cuando es de noche... unido a los sonidos digitalizados (y más buenos si dispones de una buena tarjeta de sonido) y los diálogos con los personajes hace que nos sumerjamos completamente en esta aventura.

Jugabilidad: Bastante buena. Si nos olvidamos de hacer algo, a veces nuestro propio personaje nos lo dice, y también hay bastantes y claras pistas de cuál es el siguiente paso a dar. Pero no todo va a ser coser y cantar, ya que en algunos lugares realmente se han pasado un poco (ver Dificultad).

Gráficos: Increíbles. Así de sencillo. Todos los que aparecen en el juego tienen una calidad fuera de toda duda. Hay de tres tipos: Los decorados, que son los de las casas y los interiores y exteriores, simplemente alucinantes; los primeros planos, son los de los personajes y animales que nos atacan, éstos con movimientos propios por ejemplo los personajes al hablar mueven los labios (aunque el texto sólo aparezca escrito, es decir, no se oye); luego están las animaciones tipo "*cinematique*" (al estilo del arcade/aventura "**Another World**"; primeros planos animados, pero en **Shadow of The Comet** son aún mejores y más detalladas). También a veces aparece un primer plano de alguna situación usando el método de ampliar pixel a pixel un trozo de la pantalla. En general todos son realmente buenos.

Guión: Muy bueno y lógico. Se nota que el juego está sacado de las novelas de *Lovecraft*, ya que en el juego aparece un poco de cada una de ellas. Quizás hacia el final de la aventura sea un poco pedante lo de tener de matar a todo bicho malo del juego (con cargarse las familias malditas habría de sobra).

Dificultad: Aceptable, aunque tal como insinué en Jugabilidad, con lo de tener de revelar las fotos se han pasado un poco. Para que no os ocurra igual que a mí (si no domináis el revelado fotográfico), os diré que los elementos químicos para revelar las fotos son los siguientes: Al principio, Hidroquinona y Metol, luego Metabisulfito de potasio e Hiposulfito sódico.

Sonido: Otra vez bueno. Durante la presentación y el juego hay música en algunas partes bastante buena, lo que pasa es que al final se hace un poco monótona (La música sólo aparece si tienes una tarjeta de sonido). Los ruidos y demás sonidos están totalmente digitalizados, alcanzando un realismo elevado. De todas formas, y como suele suceder, lo mejor es escucharlo a través de la tarjeta de sonido. (El programa acepta varias).

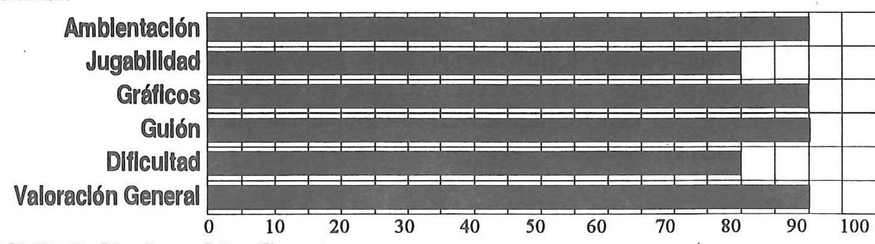
Dialógos y personajes: Tras pulsar el icono de hablar o la tecla apropiada (T de Talk) frente a un personaje, éste aparecerá en un primer plano y se iniciará una conversación de la que no tenemos control, sólo lo tendremos cuando se nos pregunte algo determinado o queramos decir algo determinado. En ese momento aparecerán en pantalla algunas opciones con el texto que queramos decir en su interior. Seleccionamos una y veremos la respuesta del personaje. En una sola conversación con un personaje es posible realizar un diálogo en el que tengamos bastante control gracias a la constante aparición de opciones para contestar o decir algo. Pero ¡Ojo!, debemos contestar lo apropiado si queremos avanzar en la aventura, de otra manera es posible que tengamos que cargar otra vez la situación si la grabamos anteriormente para volver a empezar con el diálogo hasta que demos con las opciones correctas.

HABILIDAD: En este apartado hay que decir que debido a que el personaje lo movemos con las teclas del cursor, los programadores han puesto en cierta partes del juego algunas dificultades de habilidad, en las que tenemos que esquivar ciertas criaturas o objetos. Pero debido a lo simple que resulta, no puede tomarse de ninguna manera como si fueran partes arcade.

EL PUNTO NEGRO: El punto negro de la aventura es que si usamos un objeto en un determinado lugar y no nos funciona, y no hacemos nada más, al situarnos en el lugar en que sí funciona el objeto, el objeto funcionará como si lo usaramos en ese momento, sin tener en cuenta que la tecla o icono de usar lo apretamos en otro lugar. Esto puede ocasionar que encontremos solución a algunos problemas por pura suerte, con lo que igual avanzamos sin saber lo que hemos hecho para ello.

También es cierto que las ocasiones en que se da este punto negro son contadas, ya que siempre tendremos que usar la lógica a la hora de usar uno u otro objeto.

En fin, una estupenda aventura gráfica con la que las horas, días, meses y años pasan volando.



NOMBRE: **Shadow of the Comet**
VERSIONES: **PC**
COMPAÑIA: **Infogrames**
AUTOR: **Equipo de programación**
PRECIO: **5600.-**
COMENTADOR: **El Caballero Heavy**
DISTRIBUIDOR: **ERBE.**
REQUIERE: **640 K RAM (560K Libres de RAM), VGA 256 Colores, Dos 3.00 a 5.00, Disco duro requerido con 8 MB Libres.**
OPCIONAL: **Tarjetas de sonido: Adlib, Sound Blaster y Sound Source.**

MIDNIGHT: COMENTARIO Y SOLUCION

Por... the Door Keeper

Nos encontramos ante uno de los " **7 magníficos**", ganador del concurso de *Aventuras AD-Microhobby*, y por ello del tan ansiado, por los programadores de aventuras, **DAAD**. En esta aventura asumimos el papel de Sam, un cartero/vendedor ambulante, cosa que no queda muy clara en la aventura. Sam se encuentra atrapado en una mansión y debe huir de ella si no quiere servir de alimento al engendro de dicha mansión. El motivo de su estancia en dicha mansión se debe a uno de los " *gajes*" de su oficio.

Bajo este sencillo, pero interesante argumento, los chicos de *Wazertown Works* nos sitúan ante una aventura que se perfila de terror, pero la ve_dad es que luego el único terror que se experimenta al jugarla, se debe a la ira que prodece el ver que el ordenador no entiende ciertas cosas fundamentales. La verdad, no me explico cómo este programa ha podido ganar el **DAAD**, ya que ni siquiera entiende el verbo *SACAR*, y debemos teclear algo fuera de lo normal como *COGER FUERA*. Debido a estos descuidos en la programación, el programa pierde interés y adicción al disminuir la jugabilidad.

El juego cuenta con las mejora y defectos que proporciona el **PAW**, con lo que los amantes de las mejoras de *Aventuras AD* quedamos algo decepcionados. El guión es muy simple, y los problemas son bastante fáciles. Los más difíciles se deben a los defectos de programación que presenta la aventura. Los PSI son escasos, solamente 3, y son de comprensión y movimiento muy simple y poco controlados, ya que se puede encerrar a Roy en una habitación y luego verlo por " *arte de magia*" en la cocina.

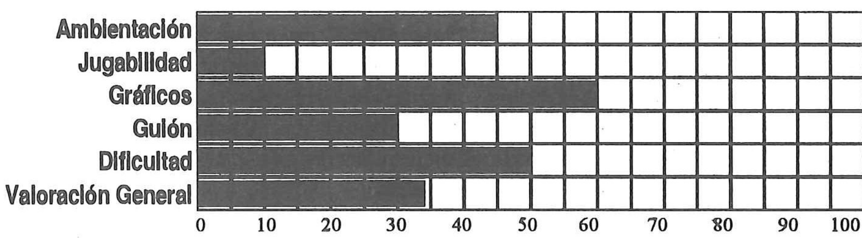
Por otro lado, el programa cuenta con ciertos " *bugs*" o fallos que hacen que el aventurero se quede totalmente *pasmao*. Por ejemplo, tras darle la gallina a Hoob porque me la pedía, posteriormente el programa me indica que Hoob me quita una gallina.

La aventura es un poco corta, cuanta con sólo 13 pantallas, y los objetos también son bastante escasos, habiendo bastantes " *red herrings*". Los gráficos son lo mejor de la aventura, pero no son maravillosos. Están realizados en blanco y negro, y presentan un cierto cuidado por parte del autor, resaltando el hecho de que presentan un cierto cambio en función de las órdenes que demos.

En fin, se nota que los chicos de *Wazertown Works* pueden dar bastante más de sí, pero parece que lo que más les interesaba en esta aventura eran los gráficos. Esperemos que en todas las aventuras no hagan lo mismo, ya que lo que verdaderamente vale en una aventura es el guión y no el texto. Si lo que buscas es una aventura en la que los gráficos se muevan y presente movimiento, esta es vuestra aventura. Si, por el contrario, buscáis guiones buenos, buenos PSI... buscad en otra parte.

Personalmente no llego a entender cómo el mismísimo *Samudio* afirma en la

Microhobby 211 (pag.43), que la aventura utiliza a fondo los 128K y que las cosas y los objetos están especialmente bien tratados, cuando en realidad funciona en 48 K y el tratamiento de objetos-cosas es el propio del PAW.



Nombre: **Midnight**
Versiones: **Spectrum 48/128, PC (emulador)**
Compañía: **Wazertown Works**
Autor: **Carlos Sisí Cavia**
Precio: **400.-**
Comentador: **The Door Keeper**
Distribuidor: **Bolsa del CAAD**



SOLUCION

Para terminar felizmente esta aventura, cargadla primero con el PAW, haced las siguientes refirmas y jugad con ella:

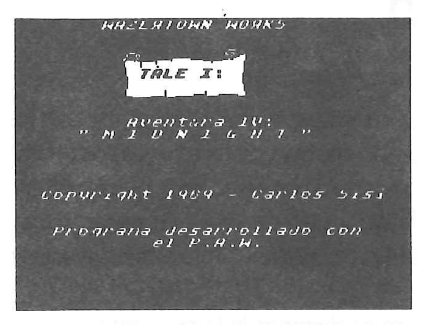
```
TABLA DE RESPUESTAS:
-------------------
COGE     GALLINA   ------>  Borradlo

CERRA    ATAUD     SAME     60        38
                                      LT                61 1
                                      MESSAGE    124
                                      DONE

CERRA    ATAUD     SAME     60        38
                                      GT                61 1
                                      CLEAR      61
                                      CLEAR      8
                                      OK

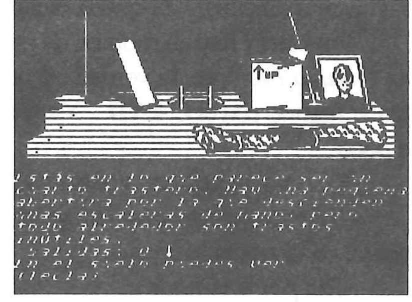
TABLA DE PROCESOS 2:
-------------------
_                  GALLI    CARRIED   8
                                      ISAT       12     252
                                      CHANCE     75
                                      PLACE      12     254
                                      PLUS       30     5
```

Empezamos encerrados en una habitación. En el armario encontramos un pergamino, un péndulo y una Biblia. Abrimos la ventana y salimos por ella a una cornisa. Acto seguido entramos por la ventana derecha en otra habitación, donde hay un sujeto atado (Hoop). En el armario encontramos una madera punzante con la que desatamos (o matamos) al individuo. Luego le pedimos que nos siga, y tras abrir la puerta, salimos al pasillo. En él vemos unos cuadros con extrañas figuras. Frotamos una de ellas, y tras un rato se solidifica ante nosotros una sombra. Le pedimos que nos siga y bajamos a la cocina, donde hay una gallina, que al cogerla, y con un poco de paciencia y suerte nos pone un huevo, sin que el programa dé señales de ello. Vamos al trastero, donde encontramos un maletín en cuyo interior hay un frasco y un crucifijo) para sacarlos utilizad *COGER _ FUERA*). Dejamos el crucifijo en esta localidad, y volvemos a la cocina, donde subimos por la chimenea para llegar al tejado. Dejamos caer la gallina y cae al suelo matándose (no tiene utilidad pero queda muy bonito).



En el tejado vemos un pájaro que cuida de un nido con un hueso. Ponemos el huevo de la gallina en el nido, y el pájaro nos permite coger el hueso. Ahora nos dejamos golpear por Roy para volver a la localidad inicial. Allí volvemos a salir a la cornisa, y una vez allí atamos la cuerda a la ventana para poder bajar al jardín. En él y junto a un árbol encontramos una piedra. Posteriormente, volvemos a la caseta del perro y nos subimos a ella, desde donde tiramos el hueso que robamos al pájaro. Así conseguimos que el perrazo abandone su caseta, en la que encontramos una escudilla, que tras limpiarla reluce como un espejo.

Volvemos a la mansión y cuando veamos a Roy, le tiramos la piedra para dejarlo inconsciente. Al registrarlo, encontramos una linterna, con la cual, una vez encendida, bajamos al sótano. Allí rompemos con la piedra el cristal de la ventana para que entre luz, y observamos que hay una puerta con un candado. Le pedimos ayuda a la sombra, la cual funde el candado, y nos permite pasar a un cuartucho donde se guarda leña. Allí vemos un hacha y un ataúd. Con el hacha, cortamos una de las patas de la mesa de la cocina y nos fabricamos una formidable estaca. Volvemos al cuartucho y le pedimos a Hoop que empuje el ataúd, para, acto seguido, empujarlo nosotros y poderlo llevar hasta el sótano. Una vez allí, abrimos el ataúd y le clavamos la estaca al vampiro, que se levanta arrojando la estaca a un lado. Ahora es el momento de poner la escudilla en el rayo de luz para que el vampiro se debilite y se convierta en murciélago. Así, atemorizado, subirá a la localidad superior. Ahora es el momento de subir y observar el merecido final.



SONDEO ENTRE LOS SOCIOS DEL CAAD

Por... Jorge Fuertes Alfranca

¿Recordáis el editorial en el que os pedía vuestra opinión? Bien, aqui están los resultados del sondeo. La avalancha de cartas a sido enorme, de forma que nos resulta imposible contestar a los socios uno a uno, pero aparte de las opiniones, que quedarán aqui reflejadas, las preguntas e inquitudes de cada uno de vosotros pasarán a su sección correspondiente, donde se intentará darles respuesta. Muchisimas gracias a todos los que habeís escrito.

De las cartas recibidas hasta el momento se desprende lo siguiente:

Los socios apoyan unánimemente una sección sobre periféricos y cachivaches y otra sobre esquemas y montajes para cacharrear, aunque muchos matizan que les gustaría que en ellas no se dejase de lado a los 8 bits. En la de perifericos será más dificil no dejar de lado a los 8 bits, pero en la de esquemas es muy factible publicar varios de ellos para Spectrum y C64. Incluso hay algún socio que se ha ofrecido para enviar unos cuantos. Adelante, los estamos esperando, y a ver si cunde el ejemplo.

Los que han escrito apoyan ciegamente al rol, aunque hay algunos que dicen que tampoco hay que pasarse. En general, está muy contentos con lo que hay, y también un par de socios piden que se le reste espacio al rol.

También escriben varios socios para pedir que se hable de telemática, BBSs y radiopaquete, aunque dicen no saber que es esto último. No cunda el pánico que pronto lo sabréis.

Varios lectores piden la distribución de domínio público para Amiga. A ver que podemos hacer. Hace tiempo que nos ronda esto por la cabeza.

Un lector solicita que no se elimine el libro-juego, y pide más ya que dice que es un forofo de ellos. Ahí queda dicho.

Por cierto, hay un monton de gente que nos dice no se qué de que pongamos una "*manta Fox*", yo, la verdad, sé que el invierno es duro, pero tanto como para regalar mantas con el **CAAD**... Ya veremos como podemos hacer para calentarnos un poco...

Y ahora vamos con vuestras ideas y propuestas:

-Técnicas de programación sin parser: Sería una sección de programación general en diversos lenguajes.

-Rol por ordenador.

-Congreso del CAAD: Esto es lo que llamamos una "*party*", ya se celebró una en Zaragoza, aunque fué restringida, estabamos *Juanjo*, varios amiguetes y yo, y consistió en la degustación de diversos derivados de la cebada y en un sondeo sobre

si a la mujer Zaragozana le iba la aventura. No os voy a aburrir con los resultados del sondeo, eso es un duro trabajo que recae sobre la espalda de los sufridos directivos. ¡Que vida esta!... Pero si, no estaria mal organizar una "*party*", y yo posiblemente podria conseguir el local bastante amplio de una tienda de informática aqui en Zaragoza. *Juanjo* y yo esperamos vuestras opiniones e ideas respecto a esto.

-Un socio, me pide que os de a conocer esta propuesta: *realizar dos fanzines, uno de rol y otro con el resto del CAAD*. La suscripción podría ser conjunta o individual. Yo de momento no lo veo factible, pero eso tiene que decirlo *Juanjo*.

-Una sección que de las *soluciones de las antiguas aventuras inglesas*, ya que se están jugando de nuevo gracias al emulador.

-Una sección sobre estrategia informatizada.

-Foto Matón: Una sección en la que se publicarían divertidas fotos vuestras, aunque se ruega al socio que sea muy feo que mejor nos envie una foto de su novia. Gracias.

-Curso sobre el manejo general de un ordenador: MS/DOS, AMIGA DOS, etc...

-Creación de una BBS del CAAD. Bueno, hace falta equipo, tiempo y demás. Esta idea es muy buena, y quedará ahí para tenerla en cuenta de aqui a un tiempo. De momento podeís enviar correo electrónico via radiopaquete a EA2BNM, a la BBS EA2AAA-2 de Zaragoza (buscad en los servers). Si es posible os daremos también una dirección de correo electrónico via teléfono.

-Un socio pide un *aumento del precio de la suscripción para poder hacer más cosas*. Este socio sabe de que va esto de hacer un fanzine, se nota. Pero tranquilos, que yo sepa de momento no está previsto nada de eso.

-Una gran idea. *Una sección de relatos:* Yo propongo que si algún socio es aficionado a escribir, que nos envie algun cuento o relato escrito por él y tendremos mucho gusto en publicarlo. Quizá ponga uno yo mismo... ¡prohibido reirse!

-Otra gran idea, *un concurso de aventuras:* Podria hacerse uno para Spectrum, otro para Amiga y otro para PC. En fin, ya veremos, que dijo un ciego.

Y eso es todo por el momento. Como podreís comprobar, ya hemos puesto en práctica algunas de estas ideas, y esperamos que pronto les sigan otras muchas, pero para ello necesitamos de vuestra colaboración. Asi que manos al teclado, que esperamos vuestros artículos, informes, críticas y demás. Como siempre decir que preferimos los textos en un disco formato MS/DOS, aunque podeís enviar a mi dirección discos formato Amiga normal o Fast File System e incluso con PowerPacker, y por supuesto en Papel a...

Club de Aventuras AD
Apdo. de Correos 319
46080 Valencia.

LA LLAMADA DE ADVEN-THULHU

Por Dr. Jekyll

UFFFF. ¡Qué mala noche he pasado!. He soñado una cosa horrible: en el **CAAD** se inauguraba una nueva sección dedicada a las... ¡¡¡ *CONSOLAS* !!!, asi es que nada más despertarme he saltado raudo y veloz de la cama y me he puesto a escribir este artículo para ver si consigo olvidarme de tan horrible pesadilla.

Hablando ya de las aventuras, que es lo que nos interesa, podréis comprobar que tenemos varios títulos nuevos en la bolsa, asi es que ya podéis asediarme con vuestros pedidos de nuevo, y , con un poco de suerte, ¡ a lo mejor os grabo los programas que me solicitéis y todo !. Os recuerdo que tenéis que mandar 4 sellos de *28 ptas* por cada cinta que enviéis.

Por cierto, ¡enhorabuena a los usuarios de AMSTRAD! Jamás hubiera pensado que me iban a llegar más pedidos de AMSTRAD que de SPECTRUM, ya que me consta que los sistemas de que disponen la mayoría de los socios son este último y el PC. En cuanto a lo de mandar aventuras para la bolsa, eso es otra historia. ¡venga, animaros!. Cuantas más aventuras mandéis, más tendréis donde elegir. Además, recordad aquello de " ***dad y se os dará*** ".

Muy poquita gente me ha pedido el " **DRACULA** ". Una de dos: o la tiene todo el mundo o es que no sabéis lo buena que es esta aventura. Para los que no la conozcáis os diré que es " *made in England* ", de la casa *C.R.L.* (la misma que hizo el " **Jack the ripper** ") y que carece de gráficos. Seguro que más de uno estáis pensando ahora mismo " *¡vaya porqueria!, ¡una aventura sin gráficos!* ", porque eso fue justo lo que pensé yo cuando la cargué en mi Spectrum, y es que a mí me gusta mucho eso de tener un dibujito delante cuando estoy frente al ordenador. Por eso tengo un poster de Samantha Fox justo encima de él (je,je). La cuestión es que " **DRACULA** " es una aventura buenísima, larguísima y todos los -ísimas que se os ocurran, y que tiene las descripciones más extensas y cuidadas que jamás he visto en un conversacional. Así es que ya sabéis. Si queréis, la podéis tener *GRATIS*. Ya sabéis cómo.

Otra cosa que os quería decir es que a partir de ahora es obligatorio que mandéis una lista con vuestras aventuras cada vez que me hagais algún pedido. ¡Ah!, y no os olvidéis de poner vuestro número de socio, ya que me han escritos varios que no eran socios del **CAAD** y me han puesto números falsos para que les enviara las aventuras.

Por último deciros que a partir de ahora *Mr. Hyde* se retira de la sección,

asi es que teneis que mandarme a mí todos los pedidos que hagais, tanto de AMSTRAD como de SPECTRUM.

Un saludo y hasta la próxima.

Mi dirección:

Dr. Jekyll
Oropesa nº 11, 1ºA
45600 Talavera de la Reina (TOLEDO)

BOLSA DE AVENTURAS CLASICAS

AMSTRAD

ROBIN OF SHERWOOD	*COBRA'S ARC*
DRACULA (3)	*GREMLINS*
THE HOBBIT	*ABRACADABRA (2)*
LA CORONA	*FANTASIA DIAMOND*
STARLIFE	

SPECTRUM

ARQUIMEDES XXI	*DOC THE DESTROYER*
LORD OF THE RINGS (3)	*LA AVENTURA ESPACIAL (2)*
LOS TEMPLOS SAGRADOS (2)	*LA AVENTURA ORIGINAL (2)*
THE HOBBIT	*GREMLINS*
ERIK EL VIKINGO	*THE INCREDIBLE HULK*
KE RULEN LOS PETAS	*ABRACADABRA (2)*



RÁPIDO LLEGA...
¿BUENAS NUEVAS TRAERA?...
SERÁ EL PRIMERO DENTRO DE SU ERA...
¿NO SERÁ UN REZAGADO?...
ESPERA...
NO...
SI, ES EL...
EL Nº
¡¡¡¡¿YA?!!!!!

27

TOLKIEN, 100 AÑOS DESPUES

Por... J. Daniel Carbonell Cob

John Ronald Reuel Tolkien es muy conocido por sus fantásticos escritos y por su gran creación, **la Tierra Media**. Además fue un gran estudiante, siendo profesor de inglés de Rowlingson y Bosworth en la Universidad de Oxford. En sus obras ha influído su enorme conocimiento del idioma inglés y su profundo entendimiento de la mitología.



Tolkien nación en Bloemfontein, capital del Estado Libre de Orange (Africa del Sur) el 3 de enero de 1892. Su hermano, *Hillary*, nacería en 1894, y en 1895 la madre (*Mabel Tolkien*) se llevó a sus hijos de regreso a Birmingham, Inglaterra. Su padre (*Arthur Tolkien*) se quedaría en Sudáfrica hasta su muerte.

En el año 1900 comenzó sus estudios en King Edward's Grammar School. ***Tolkien*** se reveló como un gran estudiante, y a los ocho años ya se divertía inventando lenguajes para los Elfos. Desgraciadamente, cuatro años más tarde, su madre, a la edad de 34 años moría de diabetes, y los hermanos fueron acogidos por un párroco de Oratoria de Birmingham, que los hizo sus pupilos. En 1908, comenzó su primer curso en Oxford, donde obtuvo honores de primera clase.

En 1914 se prometió con Edith Bratt, su novia de la infancia. Finalmente, al año siguiente, obtuvo la licenciatura en lengua y literatura inglesas. Tras ello fué destinado a los Fusileros de Lancashire, y comenzó su instrucción militar para participar en la Primera Guerra Mundial.

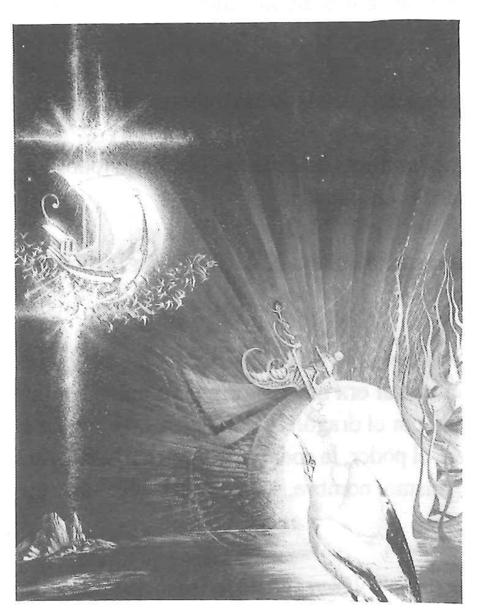
En 1916 se casó con Edith. Su matrimonio iba a ser muy feliz. Edith aparece en sus escritos como Luthien, la hija de Thingol y Melian de **El Silmarillion**, pero por desgracia, poco después ***Tolkien*** tuvo que marchar a la guerra en Francia. Estuvo presente en la Batalla del Somme, donde murieron muchos de sus más cercanos colegas. Su respeto por el soldado raso bajo la gran tensión de la guerra se reflejará posteriormente en sus obras, donde los Hobbits muestran una gran resistencia en Mordor. ***Tolkien*** sobrevivió, pero tuvo que ser evacuado a Inglaterra con las heridas causadas por una granada. Mientras estaba convaleciente comenzó a escribir las primeras versiones de lo que después sería **El Silmarillion**. Se han encontrado manuscritos con los siete nombres de Gondolin escritos en la parte de

atrás de un documento con los deberes del batallón. En los últimos meses de la guerra fué ascendido a teniente y destinado a Staffordshire. Por esta época nació su primer hijo, *John*.

Finalizada "La Gran Guerra", ***Tolkien*** se incorporó en Oxford a un equipo que preparaba el New English Dictionary. En 1920 le nombraron profesor de inglés en la Universidad de Leeds. Cuatro años más tarde fué ascendido a catedrático, el cargo académico más alto de las universidades británicas. Su segundo hijo, *Michael*, nació en 1920, y el tercero en 1924.

Un año más tarde, ***Tolkien*** publicó su primer libro, escrito junto a E.V. Gordon: **Sir Gawain y El Caballero Verde**. En este mismo año, ***Tolkien*** sería elegido para obtener una cátedra en Oxford. Se especializó en Filología y el estudio de las palabras, y se situó entre los eruditos más expertos en el campo. En 1926 conoció a C.S. Lewis, y empezó entre ellos una gran amistad.

En 1929 nació su hija *Priscilla*.·***Tolkien*** escribió varios libros para niños. El más conocido fué su primera gran obra, **El Hobbit**. Ese mismo año daría su conferencia "*Beowulf: Los monstruos y los críticos*". **El Hobbit** sería publicado en 1937, meses antes de su conferencia "*Cuentos de Hadas*".

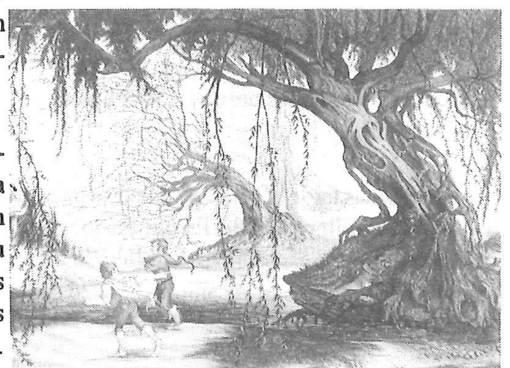


Stanley Unwin, el editor, pidió una continuación. ***Tolkien*** no estuvo muy de acuerdo al principio, pero después le vino la inspiración y empezó a trabajar en **El Señor de los Anillos**. ***Tolkien*** trabajó en él durante toda la Segunda Guerra Mundial. En 1947 acabó la primera versión, para completarlo finalmente en 1948. En esta época escribió también "**Hoja**" de Niggle.

Sin embargo, antes de que éste apareciera, se publicó uno de los mejores cuentos cortos de ***Tolkien***, **Egidio, el granjero de Ham**. Finalmente, **El Señor de los Anillos** fué publicado entre 1954 y 1955.

Cuatro años más tarde, ***Tolkien*** se jubilaría como profesor. A partir de este momento comenzó a ubicar muchos de sus escritos. Entre 1962 y 1967 publicó **The Adventures of Tom Bombadil, Tree and Leaf, El Herrero de Wooton Mayor** y **The Road Goes On**.

En 1968 los *Tolkien* se mudaron a Poole, un lugar costero cercano a Bournemouth, pero 3 años después, a la edad de 82 años, *Edith Tolkien* murió. *Tolkien* volvió a Oxford. En 1972 recibió la Cruz del Imperio Británico de manos de la reina.



Un año después, el 2 de septiembre de 1973, *J.R.R. Tolkien* moría a los 81 años de edad. Fué enterrado en el cementerio de Oxford junto a su esposa. En sus tumbas además de sus nombres reales aparecen los de los amantes que él creó: *Beren y Luthien*.

Aunque la visión de *Tolkien* se encaminó principalmente a sus escritos, también hizo muchos cuadros y dibujos a lápiz, tinta y acuarelas, y creó mapas increíblemente detallados de sus imaginarias tierras. Estos dibujos aparecen reunidos en **Pictures of J.R.R. Tolkien.**

Tras su muerte, su hijo *Christoper* ha publicado muchos de sus trabajos mitológicos.

A continuación os quiero dar una guía de las obras de *Tolkien*. No tengo todos los datos, pues muchas de ellas no han sido publicadas en España:

1925.- Sir Gawain y El Caballero Verde: Escrito junto a E.V. Gordon, es la revisión a uno de los mitos deltas y sajones de Inglaterra.

1936.- El Hobbit: Sobre este libro casi no hay nada que decir, porque supongo que todos lo conoceréis. Aunque en su concepción inicial era una historia para niños, en las aventuras de Bilbo en busca del tesoro guardado por el dragón Smaug ya se apreciaban a grandes rasgos los temas principales de *Tolkien*, el poder, la codicia, la guerra y la muerte. En este libro está basada la aventura del mismo nombre, una de las leyendas en conversacionales.

1939.- Hoja de Niggle: En este cuento corto, *Tolkien* cuenta la vida y la muerte de un artista, un pintor que es obligado a abandonar su obra y dejarla inacabada. Se refleja el pesimismo de aquella época, el primer año de la Segunda Guerra Mundial, en el que futuro de Inglaterra no estaba nada claro.

1949.- Egidio, el granjero de Ham: Cuenta la ascensión y triunfo de Egidio, un granjero que llegará a rey tras vencer a un dragón. Egidio, la igual que Bilbo, Frodo o Sam, es el auténtico antihéroe que se rebelará contra el poder y necedad de los poderosos. En ella se refleja el optimismo de ***Tolkien*** en aquella época. Gran Bretaña había salido victoriosa de la contienda, su vida familiar transcurría sin incidentes y sus primeras narraciones estaban gozando de un gran éxito.

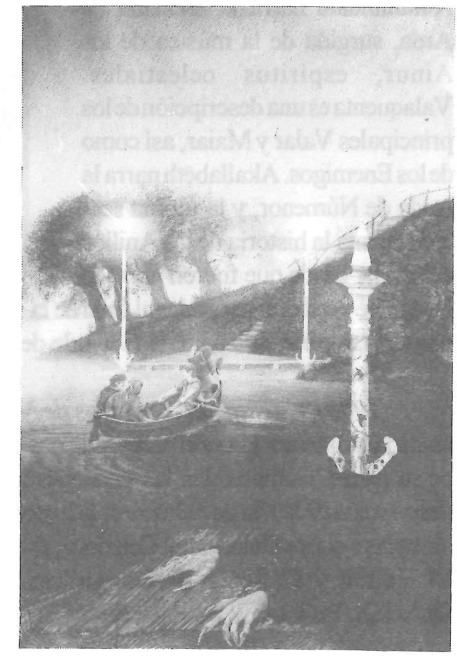
1954-55.- El Señor de los Anillos: Es la obra cumbre de ***Tolkien***. Alejándose del estilo infantil de **El Hobbit**, **El Señor de los Anillos** se convertiría en una gran saga para adultos. Fué presentado en tres volúmenes, y sentó las bases de lo que sería la literatura fantástica. A partir de 1965, con la edición de bolsillo norteamericana, comenzó un culto a la novela en los recintos universitarios. La historia de la destrucción del Anillo ha sido traducida a numerosas lenguas. Esta novela también ha inspirado numeroso juegos para ordenaodr. Se me ocurren la aventura **Lord of the Rings**, y los juegos de rol y estrategia **War in Middle-Earth** y **El Señor de los Anillos**. También ha tenido una versión cinematográfica, ya que en 1978 R. Bakshi acabó una película animada basada en **La Comunidad del Anillo** y **Las Dos Torres**, los dos primeros volúmenes de la obra.

1962.- The Adventures of Tom Bombadil: En esta obra cuenta las aventuras de Tom Bombadil, testigo del paso del tiempo en la Tierra Media y la evolución de los Hobbits y Elfos.

1964.- Tree and Leaf.

1967.- The Road Goes Ever On: No es exactamente una novela, sino una colección de ensayos sobre la Tierra Media, muy al estilo de lo hecho por su hijo *Christopher* con los primeros trabajos de ***Tolkien*** en posteriores obras.

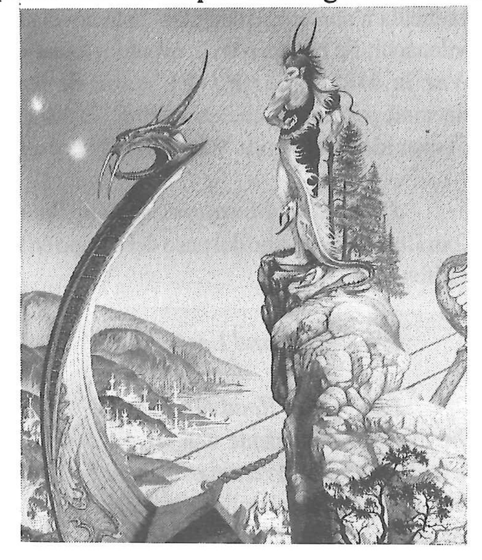
1967.- El Herrero de Wootton Mayor: Es una especie de despedida. ***Tolkien*** ya veía cercano el fin de su vida, y escribió cada obra como un regalo, como para pasar el relevo a otros. Efectivamente, un año después abandonó la vida pública en Oxford, y se fué a vivir junto con su esposa a Poole.



Publicaciones póstumas

1976.- Las Cartas de Papá Noel: Durante 20 años, cada Navidad los hijos de ***J.R.R. Tolkien*** recibían una carta de Papá Noel donde les contaba las aventuras que había tenido en el lejano Norte durante la preparación de los regalos de Navidad. Las cartas estaban escritas con la temblorosa mano de Papá Noel o de Ilbereth, su elfo ayudante, y contenían maravillosos dibujos. En este libro han sido reunidas.

1977.- El Silmarillion: Este libro se divide en cuatro secciones: Ainulindalë, la Música de los Ainur, Valaquenta, la historia de los Valar, Quenta Silmarillion, la historia de los Silmarils, Akallabêth, la caída de Númenor y De los Anillos del Poder y la Tercera Edad. Todas juntas comprenden la más amplia cronología de la Tierra Media, desde la creación de Arda, la tierra, hasta la partida de los Guardianes de los Anillos. Su libro más importante es el Quenta Silmarillion. En él se narra la aparición de los Elfos y la primera edad del Sol, cuando los Noldor lucharon contra Morghot para poseer los Silmarils. Ainunlindalë narra la creación de Arda, surgida de la música de los Ainur, espíritus celestiales. Valaquenta es una descripción de los principales Valar y Maiar, así como de los Enemigos. Akallabëth narra la caída de Númenor, y la última sección cuenta la historia de los Anillos del Poder desde que fueron creados hasta que perdieron su poder al final de la Tercera Edad. El texto a editar fué preparado por *Christopher Tolkien* con la ayuda del escritor canadiense Guy Kay.



1980.- Cuentos Inconclusos de Númenor y la Tierra Media: Se presentan en cuatro volúmenes. Ha sido preparado por *Christopher Tolkien*, quien ha reunido textos de su padre. Comprenden las versiones largas de las historias de Tuor y Túrin, una descripción de la isla de Númenor, la historia de Aldarion y Erendis, reyes de Númenor, un ensayo sobre Galadriel y Celeborn, textos ampliatorios de las historias contadas en **El Hobbit** y **El Señor de los Anillos**, y una colección de manuscritos sobre los Drúedain, los Istari y las Palantari.

1981.- The letters of J.R.R. Tolkien: En sus numerosas cartas mantenidas con gentes que le escribían, ***Tolkien*** hizo muchas aclaraciones sobre la Tierra Media. Estas cartas han sido aquí reproducidas.

1982.- El Señor Bliss: Es un cuento para niños ilustrado. Se presenta en el inglés original en las páginas impares, y la traducción en las pares.

1983.- The Monsters and the Critics and other essays.

La Historia de la Tierra Media...

1983.- El Libro de los Cuentos Perdidos: En este libro y su continuación se narra la historia de Eriol, un marinero humano que viaja a Tol-Eressëa. Allí oirá de boca de los Elfos las historias de su pasado, que no son otras que las narradas en **El Silmarillion**, pero en las primeras versiones, escritas entre 1917 y 1925. ***Tolkien*** concibió estas historias como una mitología para Inglaterra, pues le dolía la pobreza de su país en historias antíguas y leyendas. Él mismo afirmaría que, contrariamente a lo que piensa mucha gente, la Tierra Media no es otro planeta, es el noroeste de Europa. Hobbiton estaría por lo que es Oxford, Minas Tirith en la latitud de Florencia, y Pelargir en la antigua Troya.

1984.- El Libro de los Cuentos Perdidos - Parte II: Continuación del anterior, que incluye entre otras la historia antígua de Beren y Luthien, Túrin y el dragón, El Collar de los Enanos y La Caída de Gondolin.

1985.- Las Canciones de Beleriand: Las historias de Beren y Luthien y la de Túrin en sus versiones en verso, como eran cantadas en Beleriand.

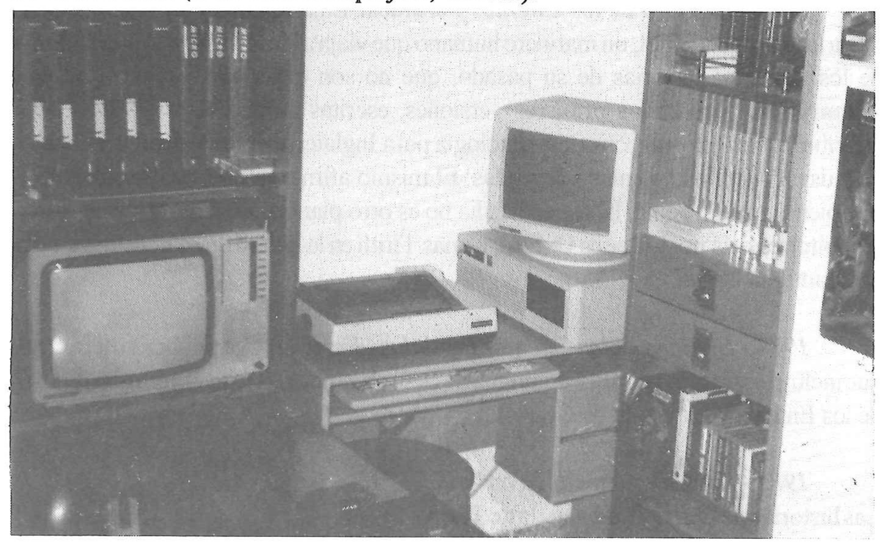
1986.- The Shaping of Middle-Earth.
1987.- The Lost Road and other writings.
1988.- The Return of the Shadow.
1989.- The Treason of Isengard.
1989.- The War of the Ring.

NOTA: Los títulos en inglés corresponden a libros no editados en España. Los demás los podéis encontrar en la ***editorial Minotauro****. Siento no poder daros información sobre los libros en inglés. La única que tengo me viene de oidas y es demasiado confusa.*



FOTOMATON

En esta sección, surgida de vuestras peticiones, se esperan imágenes insólitas o al menos reveladoras... ¿qué mejor para empezar que el cuchitril donde se gestó el **CAAD** en sus inicios? Mísero cubil donde descabelladas ideas bullían en orgiástica efervescencia, dando forma y contenido a una pequeña publicación fotocopiada de 32 páginas, que con el correr del tiempo ha evolucionado a lo que ahora sostienes (si no eres tetrapléjico, claro...).



Bueno, tras tan jugosa presentación quizá os resulte algo sosa la foto, pero es en ése rinconcito y en ése XT (que aún goza de excelente salud y uso, gracias) donde el **CAAD** se gestó y nació en sus primeros números, donde se respondieron las primeras cartas que precedieron al nacimiento mismo del **CAAD**, y en fin, donde se gestó el invento este...

Quedamos a la espera de las colaboraciones sociales, que a buen seguro no van a desmerecer el sentido de esta sección, que como ya sabéis, no es otro que... ∃%/&∃%∃/&∃%•∀∃%&&%%%∃•%∀//!&•%∃:::=?↵?↵↵???

NO CARRIER (*)

(*) ¿Sorprendido? Cuando tengas un modem comprenderás...

LOS NUEVOS AMIGAS - EL FUTURO A NUESTRO ALCANCE

Por Jorge Fuertes Alfranca

Hace ya varios meses que han salido al mercado los nuevos Commodore Amiga, el 1200, el 4000 y ultimamente el 4030. Debido al cierre de las oficinas de Commodore España, existe una falta total de información en nuestro país, que vamos a tratar de paliar un poco con este artículo.

En primer lugar, la situación actual de los Amiga y el cierre de Commodore:

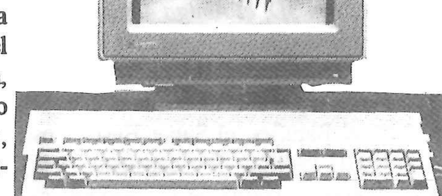
Los clónicos chapuceros de PC han arrasado en nuestro mercado, la razón, seguramente factores socio-culturales parecidos a los que llenan las plazas de toros o a los que hacen que Tele 5 sea una de las emisoras de televisión de mayor audiencia, o a los que hacen que un señor que lleva una década tomándonos el pelo siga ganando (y conste que no soy del otro bando, si es que alguien todavía los distingue), factores todos ellos que se escapan al cerebro del que suscribe.

El caso es que los usuarios de Amiga formamos un grupúsculo de encapuchados que se reune en locales secretos maquinando todos los "*boicots*" imaginables contra Intel, y nos lo pasamos "*pipa*". Existe software de sobra para el Amiga y para que os hagais una idea os diré que el día que quieres grabarte 100 discos te los grabas y te ves obligado a renunciar a algunos otros que te hubiera gustado tener. Se organizan numerosas "*partys*" o reuniones de usuarios a las que va gente de toda España e incluso unos cuantos del extranjero. Se programan numerosas "*demos*", músicas y animaciones que te hacen vibrar delante del monitor. El Amiga no está ni mucho menos muerto. El Amiga es ahora lo que antes eran nuestros queridos ordenadores de 8 bits, solo que con 32 bits.

El cierre de Commodore era inevitable, es más, era necesario. La dirección de Commodore España ha estado pasando de manos de un patán a manos de otro. Las campañas publicitarias eran penosas y lo que de bueno tenia la anterior política de Commodore se perdió despues del C64. Veremos que tal lo hacen los chicos de Mail... de momento hay que felicitarles por su delegación de Zaragoza, en la que tienen a un par de expertos de Amiga que al menos saben contestar todo tipo de dudas.

El Amiga 1200

Para mi, el mejor ordenador personal del momento. Sobre las <u>*70.000 pesetas*</u>, incluye la potencia sonora de los Amigas con la posibilidad de en un futuro incorporarle el *DSP* que aparte de ampliar esta potencia, actuaria con el software adecuado, como sistema de reconocimiento de voz, digitalizador, modem, radiopaquete, contestador telefónico, etc...



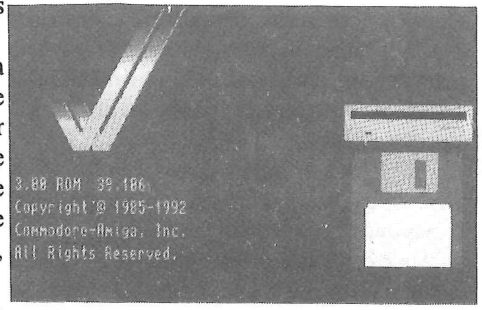
A1200: Surprise price cut to £299



La potencia gráfica se ve ampliada con numerosas posibilidades, más resoluciones, una paleta de 17 millones de colores pudiendo mostrar 32.000 simultáneamente.

Los famosos custom chips del Amiga ya no funcionan a 28 megaciclos, a partir de ahora lo hacen a 50.

El microprocesador es un 68EC020 corriendo a unos 15 megaciclos. Recordar que los gráficos y el sonido funcionan totalmente independientes del microprocesador con DMA y que la memoria es de 32 bits.



La capacidad de direccionamiento es de 16 megabytes incluyendo 2 de fábrica.

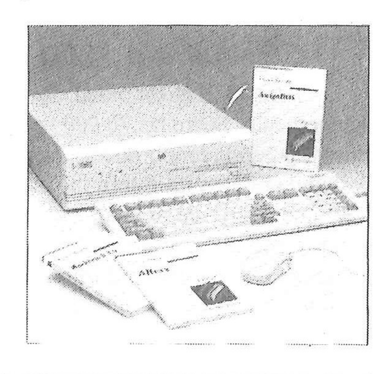
El 1200 viene con una controladora IDE para discos duros bus AT, de lo que se desprende que ya no tendremos que comprar los buenos, pero caros, discos SCSI, y que podremos utilizar cualquier disco duro de PC, internamente si es de 2,5 o externamente si es de 3,5 (yo recomiendo esto último, debido a su bajo precio).

Tiene también un "*slot*" para la incorporación de tarjetas PCMCIA, entre las que encontramos ampliaciones de memoria, ram estáticas, rom, cartuchos de software y un sinfin de cosas.

Hay ya disponible un CDROM que nos permitira utilizar, a parte de todo el software ya disponible en este formato, los programas de la nueva consola de Commodore que es totalmente compatible con 1200.

El sistema operativo *Work Bench 3.0* es infinitamente mejor que *Windows* e incluso un poco mejor que los sistemas operativos de Apple. Es un pequeño resumen de las caracteristicas de este gran computador, y me dejo muchas cosas en el tintero, pero necesitaria un par de **CAADs** para comentarlo un poco menos superficialmente.

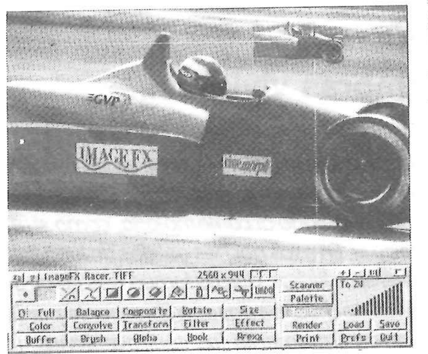
El Amiga 4000:



De **Amiga World** de Febrero 93: "*En el test* BeachBall, *en el cual se hace un render de un objeto en 3D, el Amiga 4000 es 354 veces más rápido que el Amiga 500, y casi 4 veces más rápido que el Amiga 3000*".

No os voy a aburrir con las CIAs, el Fat Gary, el RamSey, el Super Buster, los slots Zorro III, los tipos de encapsulados y la distribución de los componentes, aunque es-

IMAGE F/X



toy seguro de que a muchos de vosotros, como a mi, no os aburriría, vamos a ir al grano.

El ordenador incorpora todas las caracteristicas del 1200 y más, dirigidas sobre todo a la velocidad y a la capacidad de expansión. El microprocesador es un 68040 auténtico y genuino, de 32 bits, y al que se le hace correr a una velocidad de 25 megaciclos. Esta velocidad equivaldria a unos 300 megaciclos de un PC.

La capacidad de direccionamiento de memoria es 64 Mb y en la propia placa tenemos el espacio necesario para meterlos. De fábrica vienen 4 o 6 Mb, dependiendo de la configuración escogida.

La velocidad de trabajo es absolutamente increible. Todas las operaciones gráficas son instantáneas.

La disquetera es de alta densidad de serie, formateada a 1.76 Mb y con el *Fast File System* parece que nunca va a llenarse.

El disco duro es AT/IDE, aunque puede solicitarse con disco duro tipo SCSI. Lo cierto es que ponerle un disco duro IDE al 4000 es como comprar un Ferrari Testarrosa y echarle gasóleo.

Compatibilidad con el software existente

En diversas pruebas, el Amiga 4000 apenas ha dado problemas con los programas existentes para el Amiga. Las utilidades gráficas del Amiga incorporan ya la posibilidad de manejar el nuevo conjunto de chips, y el software que no ha sido preparado parece no tener ningún problema para funcionar en el 4000, pese al considerable aumento de la velocidad.

Una última reflexión: *¡¡¡QUE RAPIDO ES!!! ¡¡¡CUANTOS COLORES!!! ¡¡¡QUE BIEN SE VE!!! ¡¡¡QUE PASADA!!!*

No voy a decir que como hay gente que puede vivir sin el 4000 por que seria lo mismo que decir que como puede haber gente que puede vivir sin champán francés y sin caviar.

El Amiga 4030

Lo mismo que el 4000 pero más barato y con un procesador 68030, sustituible en cualquier momento por un 40. Por ahora no tengo más información.

Un saludo de Jorge.

GRANDES RELATOS
TEMPUS UMBRAE

Por... el Hispano

Capítulo II: En las sombras vivimos...

Sin duda, la luna más aterradora es la de invierno en una noche despejada. No hay paseantes por la calle, y a los enamorados no les parece romántica, pues el aliento se hiela y el cuerpo se queda congelado al contemplarla, como si una montaña de nieve se instalase dentro de él. En esas noches gélidas de luna llena el silencio es total; los perros no se atreven a ladrar, quizás temerosos de atraer la atención de alguno de los demonios que, en esas noches, se pasean libremente por las calles; las madres arropan bien a sus hijos y cierran firmemente las contraventanas; los granjeros aseguran bien los cierres de los establos, y todos, todos, se duermen muy arrebujados entre las mantas. Durante años esto ha sido una práctica supersticiosa en el Imperio de Aquitannia y, hasta esta noche, en la ciudad de Gurunnar. Pero sólo hasta esta noche era simple superstición.

Eran cerca de las dos de la madrugada de una de esas noches de invierno y de luna llena. Un joven volvía furtivamente de la casa de su amada. Ocupado arreglándose las ropas y protegiéndose bien del inclemente frío del invierno, atajó por un callejón estrecho que ya conocía de memoria. Pero al girar se golpeó con un obstáculo imprevisto que le hizo retroceder unos pasos y lanzar un par de maldiciones apagadas.

-Deberías mirar por dónde andas, jovencito.

Era la voz del tipo con el que había chocado; una voz firme y potente, y un tanto socarrona, que no produjo eco en el callejón.

-Y usted no debería meterse donde no le llaman *-contestó el joven.*

Al tiempo que se arreglaba la capa descolocada miró al extraño, e instintivamente retrocedió unos pasos, movido por la repulsión. El tipo era un mendigo, con ropas rasgadas y muy viejas, de un color marrón como la tierra; calzaba unas oxidadas botas metálicas que seguramente tendrían incontables años, y su cara y su pelo estaban sucios como si se hubiese revolcado por el barro. El cabello, corto, estaba desgreñado y de punta, causándole extrañas sombras en la cara a la luz de esa fría luna de invierno.

-¿Ocurre algo? *-el extraño acercó más su cara a la del joven, que se había quedado pálido. Los ojos marrones del vagabundo, secos como los de un muerto, parecían penetrar hasta el alma de éste.*

-N...Nada. ¡Déjeme pasar! *-consiguió farfullar y, apartando al alto extranjero, se alejó a marchas forzadas.*

Aún oyó su extraña voz a lo lejos, deseándole que pasara una feliz noche, y después una risita socarrona que le dio ganas de volver y romperle la cara. Pero cuando el joven se giró, el tipo de marrón ya no estaba. Se dio prisa en volver a su casa. Entró por el balcón trasero para no despertar a sus padres y, una vez en su habitación, respiró aliviado. No le daba buena espina ese tipo, podría robar en cualquier casa. Confiaba en que no le hubiese seguido. Al quitarse la ropa, se dio cuenta de que un jirón de los harapos del mendigo se le había quedado enganchado; lo tiró por la ventana, con un gesto de asco.

Esa noche, noche de luna llena de invierno, cuando los demonios salen de los infiernos a recaudar las almas que les han sido vendidas, el joven tuvo una pesadilla. El trozo de ropa del mendigo reptaba por la pared de la casa, soltando un rastro de mugre a su paso; se infiltró por debajo de la ventana y saltó al interior de la habitación donde dormía. El cuarto se llenó de polvo, haciéndole toser. El jirón reptó a lo alto de la cama, y las sábanas y mantas se volvieron de su mismo color, marrón como la tierra. De debajo de las mantas salieron dos manos llenas de sarpullidos que le sujetaron mientras el trozo vivo de tela se subía encima de él y se acercaba a su pecho. El joven chilló de dolor cuando el jirón abrió una brecha en él y se adentró hacia su corazón, comiéndoselo e implantándose en su lugar. Una risa socarrona flotaba en el aire.

Por fin llegó el amanecer de lo que, para muchos, había sido la peor noche de sus vidas. El joven se levantó; le dolía el pecho, y no recordaba apenas nada de lo sucedido desde que salió de la casa de su amada. Había poca luz para esas horas de la mañana; parecía como si el cielo estuviese nublado y, sin embargo, no alcanzó a ver nubes. Al llevarse la mano a la cara se alarmó; no recordaba haberse estado revolcando en el barro. Se la lavó y fue a preparar la bañera. Todo estaba muy silencioso; no sabía donde habrían podido ir sus padres, y no escuchaba jaleo fuera. No obstante por la posición del sol, que por cierto hoy se asemejaba más a la pálida luna, ya era tarde. Por fin tuvo listo el baño. Era increíble, todo su cuerpo estaba manchado de barro. Entró en la bañera, y el agua se ensució enseguida. Trató de relajarse y ordenar sus ideas. Seguía sin oír ningún ruido. ¿Qué estaría pasando? Volvió la vista a la bañera y, asustado, saltó fuera. ¡No podía ser! ¡Se estaba deshaciendo! El agua estaba llena de una cantidad enorme de barro. Tocó su piel. ¡Se deshacía! ¡Dios! ¿Qué le ocurría? Llamó a gritos a sus padres, poniéndose apenas unos pantalones. No contestaban, y no los encontró por ninguna parte de la casa. Bajó al establo, con la intención de coger un caballo y salir corriendo a buscar ayuda. Pero se quedó horrorizado en el umbral. Estaban allí... estrangulados. ¡Y con barro en sus cuellos amoratados! Con un grito espeluznante que le quebró la garganta salió corriendo por las calles desiertas de la ciudad. A pesar de ser de día, antorchas encencidas pendían de los muros de las casas. Después de mucho correr, se encontró frente a la casa de su amante. Golpeó frenéticamente en la puerta, y vio encenderse luces dentro. ¡Dios Santo! ¿Cómo podía ser? ¡Si era de día! Intentó gritar el nombre de ella pero ya no podía hablar, sus cuerdas vocales de barro estaban rotas. La puerta se abrió, y apareció el padre de la chica en ropas de dormir y con una antorcha en la mano. El joven no lo entendía. Aunque estaba nublado era de día. ¿Por qué estaban todos durmiendo? Pero el hombre, nada más verle, se puso a gritar con tanto terror que el pobre muchacho salió corriendo sin poder responder a sus propias preguntas. Otros vecinos se asomaron, todos con ropas de dormir. El joven se perdió entre los callejones, mas ninguno estaba oscuro como para poder ocultarse. Al fin encontró uno, perdido entre negras sombras, y se acurrucó allí. Sin embargo no era una sombra normal. El joven sintió en su cada vez más embotada conciencia una presencia, oscura e intemporal, que le observaba y le compadecía en silencio. Y tuvo miedo; tenía que huir de ella. Corrió torpemente con su cuerpo de barro, deformado por el agua y por el contacto de sus manos. Y tras unas horas ya no sabía quién era y por qué corría. Al girar una esquina se encontró con un tipo alto, de sonrisa socarrona, vestido de marrón, muy sucio y mugriento, con los ojos marrones y secos, que apoyó la mano en su hombro de barro y le dio la bienvenida.

-Bienvenido, criatura de la oscuridad, mi criatura. A partir de ahora, tu elemento es la noche, y tu creador yo. Ven reúnete con los demás seres de barro que, al igual que tú, han acudido a su amo-

SPCtrum

Por... IMD

Por fin después de algunos números sin aparecer, vuelvo con mucha más fuerza, y sobre todo con una sección mucho más grande, ya que no sólo hay un emulador ni dos, sino TRES, y dentro de poco incluso un emulador para 128K. ¡si has oido bien, para 128K! Pero eso es para más adelante, no os impacientéis, todo llegará.

Quiero pedir disculpas a algunos de vosotros por no haber devuelto aun algunos discos o cintas, pero prometo que enviaré todo este mismo mes de octubre sin más tardar.

También dar las gracias a *CARLOS SANCHEZ* (MADRID) por las aventuras que me envió. y algún otro más que ahora no recuerdo.

Deciros por ULTIMA VEZ que esta sección es SOLO para aventuras y no para arcades, pero como sois tantos los que preguntáis por arcades, *I.M.D. Computing* ha formado una bolsa íntegra para arcades independientemente del **CAAD**, por lo que los interesados pueden escribir a la misma dirección, pero indicando en el sobre **ARCADES**.

Antes de pasar al tema de este número, animaros para que si teneis aventuras que no estan en la lista me las mandéis a la dirección abajo indicada. Tanto en cinta como en disco (de PC no de SPECTRUM), todo el material será devuelto en perfecto estado. Y ya después de soltar todo el rollo entremos en el tema.

- JPP -

Versión: **1.0**
Requerimientos: **386sx, VGA**
Caracteristicas: **Joystick PC funciona como Kempston**
Files:

spconv.exe	Convierte snapshots entre varios formatos.
groot.rom	ROM modificada.
jpp.cfg	El fichero de configuracion.
jpp.exe	El emulador.
jpp.txt	El manual (en inglés).
js.exe	Muestra como se comporta el joystick.
pjpp.exe	El emulador para maquinas muy rápidas.
specdisc.exe	Convierte snapshots en discos MGT (48K SNP) a .SNA .
spectrum.rom	La ROM del Spectrum.
tk95.rom	La ROM de Micro Digital TK95 (un Spectrum clonico).

Formato: **JPP nombrefichero.SNA**

- SPECTRUM -

Versión: **0.99D BETA**
Requerimientos: **286, EGA (preferible 386 a 25 MHz)**
Caracteristicas: **Control de RESET y NMI del Z-80 mediante teclas de función.**
Files:

spectrum.rom	La ROM del Spectrum
spectrum.exe	El emulador.

spectrum.doc	El manual (en castellano).
spec386.exe	Versión específica para el 386.
teclado.prn	Tabla de teclado imprimible.
spectrum.ico	Icono para windows.
spectrum.pif	Fichero para ejecutar el emulador desde windows.

Formato: **SPECTRUM nombrefichero.SP (pulsar F1 para jugar)**

- Z-80 -

Versión: **1.45**
Requerimientos: **386, EGA**
Caracteristicas: **Control de RESET y un monton de etc.**
Files:

Z80.EXE	El Emulador.
ROMS.BIN	Las ROMs del Spectrum y SamRam.
GETRS.COM	Utilidad para pasar programas del Spectrum al PC.
SAVESPEC.BAS	igual.
DIAGRAMS.Z80	Diagramas para construir el interface de cassette.
Z80.DOC	Documentación (en holandés).
LEESMIJ.DOC	Sumario de la documentación (en holandés).
NIEUW.DOC	Lo nuevo en el emulador.
SUMMARY.DOC	Sumario de la documentación (en inglés).

Formato: **Z80 nombrefichero.Z80**

Conclusión, el mejor emulador es el Z80, pero es una versión sin registrar por lo que esta bastante incompleto, pero es funcional, aunque muy pronto tendremos la versión del Z80 para 128K. En segundo lugar está el SPECTRUM que es muy completo y ya que esta todo en castellano pues es el más interesante para muchos. Y por último queda el JPP, que da problemas con algunos juegos, y creo que es más para arcades que para aventuras, aunque algunos arcades no funcionen.

Sin duda me quedo con el Z80 super completo, com multi-ROM, es decir, incluye varias ROMs incluso una con el interface 1, emula los cursores con KEMPTON, SINCLAIR 2 o como simples cursores seleccionable desde el propio emulador.

En este artículo he querido dar una pequeña introducción, para en sucesivos articulos trataré cada emulador en profundidad. En el próximo número daré una lista completa de todas las aventuras disponibles.

Por último decir a los SYSOP de toda España que busco un emulador de Amstrad CPC para PC, para incluirlo en esta sección.

Cualquier cosa que me hayáis de enviar o pedir hacedlo a:

I.M.D. Computing
P/ Andatza nº 1 - 2º D
20.160 - Lasarte-Oria (Gipuzcoa)

Me despido desde IMDLAND.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Fermín Galán Márquez

1- AVENTURAS AD - DINAMIC: ¿Cuáles son (o eran) las relaciones entre ellos?

En la fundación de *Aventuras AD* como sociedad, *Dinamic* puso un tanto por ciento del capital necesario, cubriendo lo demás el mismo *Equipo AD* y algunos otros aventureros. Posteriormente, las aventuras producidas eran remitidas a *Dinamic*, que se encargaba de crear la protección (si la había), realizar las carátulas y entregar a la distribuidora, *Dro Soft*. ¡Ah, si! Olvidaba decir que de vez en cuando pagaban, pero gracias a su falta de apoyo e interés, *Aventuras AD* se vino abajo.

2- ADVENTURE MAPPER: ¿Porqué ya no lo incluyen los juegos de AD? Me parecía interesante.

La plantilla AM fué un experimento que se incluyó como un extra en **TEMPLOS SAGRADOS**. En Inglaterra era algo habitual, y los AM se vendían en cuadernos, como si fueran láminas para dibujar. Por desgracia, pese a su buena acogida, *Dinamic* lo eliminó para reducir costos...

3- LA LIBERACION DE SILVANIA: ¿En qué lenguaje (o parser) está programada?

Este juego fué creado sin parser, usando el lenguaje C.

Antonio García Martínez

1- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Cómo entro en la cueva vigilada por un león?

Ya sabes que la música amansa a las fieras... basta con que CANTES y el felino se dedicará a otros quehaceres.

Victor Marzal Llopis

1- POLICE QUEST II: ¿Qué hay que hacer para que no te mate el criminal fugado en el parque? Puedes apuntar y disparar, pero siempre falla el blanco.

Lo que debes hacer es prácticas de tiro en la comisaría. Una vez con más experiencia no fallarás el disparo.

Juan Gabriel Covas Egea

1- FEDERACION: ¿Sólo las compañías de Spectrum pueden pertenecer a ella?

En absoluto, la Federación está abierta a todo tipo de ordenadores. Lo que ocurre es que hasta ahora sólo se han presentado compañías de Spectrum, aunque varias de ellas ya están preparando sus nuevos productos en PC o Amiga, y convirtiendo los existentes a PC gracias a los emuladores.

Alberto R.Cuesta

1- EL SEÑOR DEL DRAGON:

-¿Cómo me deshago del demonio alado? Debes decirle al kender que mate al dichoso demonio.

-¿Qué hago en el castillo que hay al Sur? En una cripta bajo el castillo deberás resucitar al guerrero Idiliar. Para llegar a ella el mago deberá llevar los 3 hechizos y una entrada aparecerá en el suelo del castillo.

-¿Qué hago en las grietas? Si te refieres a las grietas de las rocas de la catarata, te diré que más tarde o más temprano tendrás que bajar por la catarata. Las grietas no tienen importancia.

-¿Es posible llegar a la zona de las ciénagas sin caballo? Lacónicamente: no.

-Hay alguna manera de retener al caballo y que no se escape? Una vez has desmontado o saltado de él lo pierdes de vista, por lo que no hay manera de retenerlo.

2- EL FORASTERO:

-Perry dice que si hay problemas, le llame. ¿Cómo lo hago? Usa GRITAR "PERRY".

-¿Cómo se compra la escoba? Usa DECIR A RIELD "DAME ESCOBA".

-¿Cómo se sale de la cárcel? Examina la pared, aparta la piedra, examina la pared, llama a Perry, coge la lima, usa la lima y sal por la ventana.

3- PUEBLO DE LA NOCHE:

-¿Se necesita luz para examinar las rocas del círculo? Sí, se necesita la luz de cierto objeto mágico.

-¿Qué hago una vez dentro de la cabaña? Lo primero de todo es liberar a Sonia de sus cadenas con ayuda del frasco lleno de corrosivo.

-¿Qué hago con el duende? Debes eliminarlo, pues te encerrará cuando entres en un lugar secreto. Si te ves encerrado, escucha y oirás al duende.

-¿Sirve para algo la alfombra de la casa de la bruja? Levántala o quítala del suelo y encontrarás algo muy interesante.

Andrés Alegre Cobos

1- PETRA: *¿Cómo ha quedado Petra, la piedra aventurera? Me gustaría enviar algún que otro guión...*

Como puedes comprobar en éste **CAAD**, Petra goza de excelente salud. El único problema que tiene es la sequía de guiones originales vuestros que animen sus viñetas... recordad que vosotros sois los guionistas, sin vosotros no hay Petra...

1- ROL: En la sección "El Mundo del Rol", ¿son juegos para ordenador o no? ¿Se consiguen escribiendo al CAAD?

Tanto en esta como en las siguientes preguntas, espero solucionar las dudas que te han surgido a tí y es posible que a otros nuevos socios, que se incorporan desde cero a nuestra marcha. Es normal que en un principio estéis algo desorientados, pero con un poco de tiempo, y consiguiendo números atrasados, donde se explican muchos conceptos desde sus inicios, estarás plenamente intregado.

Tu pregunta sobre el rol me anima a publicar de nuevo un artículo en que se explique qué es el rol desde cero. El rol son un tipo de juegos de mesa en los que los jugadores (explico a grosso-modo) crean un personaje siguiendo unas reglas, y se introducen en una partida dirigida por uno de ellos, que toma el papel de Game Master y se encarga de dirigir la acción. Si tienes dudas más concretas, puedes dirigirte a *Kutu* o *Melitón*, nuestros expertos en el tema, remitirte a los primeros números que trataron sobre rol o a un futuro artículo sobre lo mismo. La dirección de *Melitón* aparece repetidamente, y la *Kutu* la tienes en la publicidad de la contraportada.

2- LIBERTAD O MUERTE: Indicáis un precio por el paquete de inicio y otra por "cada turno adicional" ¿Es que hay que pagar por cada vez que te toque jugar? ¿Está sólo para ordenador?

Libertad o Muerte no es juego de ordenador, sino un Juego por Correo. Esto significa que en el paquete de inicio se te mandan manuales e información sobre el juego, así como turnos gratis. En cada turno debes analizar la Hoja de Resultados enviada por el Master y mandar tu turno. Cada turno debes pagarlo. De nuevo te remito a números anteriores, y en este caso a *JJ Game Master*, nuestro experto en JPC. Su dirección la tienes en la sección de Sildavia.

3- PARSER: ¿Qué es? ¿Y un PAW? ¿Y un compresor?

Un parser es un programa destinado a facilitar la labor de crear una aventura conversacional. El PAW es el más famoso parser de Spectrum, y basados en el tenemos dos de PC. Los compresores son utilidades que comprimen un programa para que ocupe menos espacio. Esto es útil para mandar por correo más información en menos discos, y básico en BBS, donde el tiempo en línea se reduce enormemente al usar sólo ficheros comprimidos.

4- BOLSA Y DOMINIO PUBLICO: En algunos programas pone "Distribuidor: CAAD Dominio Público" o "Distribuidor: Bolsa del CAAD". ¿Qué diferencia hay?

La Bolsa del CAAD es donde se reúnen los programas que los socios pueden comprar. Los programas de Dominio Público son de distribución gratuita, o sea, no se venden, son gratis. Tan sólo hay que abonar una cantidad nominal por embalaje y

franqueo, en nuestro caso ~~100~~ pesetas por disco.

5- CAECHO? 1.25: Pone que está en programación estructurada. Si no dispongo del lenguaje, ¿se puede utilizar?

Rectifiquemos: Pone que USA programación estructurada. El **CAECHO?** es un lenguaje de programación, un parser, como te expliqué antes. Una vez lo tengas y aprendas a manejarlo, no necesitas nada más.

6- TURBO-PASCAL: Me gustaría saber si tenéis el Turbo Pascal 5.5 ó 6.0. Si es así os agradecería que me lo enviáseis.

Siento decirte que ambos programas son comerciales, y facilitar copias de ellos es piratería, y por tanto delito. En el **CAAD** sólo puedes conseguir programas que los socios hayan puesto a la venta, programas de Domínio Público y programas Shareware. Estos últimos te permiten probarlo gratis. Si te gusta, o lo sigues usando tras un tiempo, debes registrarte como usuario, más o menos como si lo compraras. Estamos ultimando un artículo sobre todo ello que aclarará estos diferentes conceptos.

7- EMULADOR: ¿Que es el "formato del emulador"?

En la Bolsa disponemos de varias aventuras de Spectrum. Para que los usuarios de PC también las puedan jugar, usamos un emulador de Spectrum para el PC, y convertimos los programas a ese formato. Los juegos resultantes son idénticos a los de Spectrum, pero se pueden jugar en un PC.

Carlos González Sueiro

1-POLICE QUEST: *¿Qué hago con el borracho? ¿Cómo hago para meterlo en el coche y llevarlo a la comisaría?*

Pulsa F4 y luego usa la radio para comunicar la matricula (*PRGRMR1*). Te dirán que el coche está registrado a nombre de Art Serabian y que ha tenido 2 condenas por DUI (*Driving while Under the Influence*) o sea por conducir borracho. Te acercas, le miras y hablas con él (lleva una cogorza de campeonato). Pidele el carnet de conducir (*TAKE LICENSE*). Verás que es ... un programador !! (que deshonra!!!). Dile que salga del vehículo (*EXIT*). Hazle la prueba de la alcoholemia (en USA es al reves, se hace la prueba de la serenidad) (*TEST SOBRIETY*). Le pones las esposas en la espalda (como manda el reglamento) (*CUFFMAN IN BACK*). Te dirá que quiere que le esposes por delante pero tú insiste (*CUFF MAN IN BACK*). Luego le arrestas (*ARREST MAN*). Vete hacia el coche patrulla y abrele la puerta de atras. El borracho se mete dentro. Cierras la puerta, te metes en el coche y te vas a la carcel (está en el cuadrante D3).

2- LARRY II: *¿Cómo puedo hacer para que mi pecho no sea plano cuando estoy disfrazado de mujer?*

Basta con que uses el dinero para hacer "bulto", *PUT MONEY IN BIKINI TOP*.

Alvaro Ruiz Velasco

1-HUGO: ¿Qué hay que hacer con el agujero de la habitación del perro? ¿Para qué sirven el cuchillo, el aceite y el tapón?

El aceite es lo que debes usar en la habitación del perro... te permitirá bajar por la trampilla. Prueba *OIL BOLT*. El tapón y el cuchillo te servirán casi al final del juego, cuando llegues a un bote.

2-HUGO II: ¿Cómo muevo al perro? ¿Qué se hace en la cueva del pozo? ¿Qué se hace con el hombre viejo? ¿Cómo se abre la puerta de la cocina? ¿Para qué sirven las cerillas, la campana y el destornillador?

Si le tiras uno de los palos que hay fuera, solucionarás el problema del perro. En el pozo, debes bajar por la cuerda que hay. El hombre viejo no sirve para nada. Simplemente déjale hablar y sigue hacia la derecha. A la cocina sólo puedes acceder por el montaplatos. La campana debes dársela al gato, una vez hayas vuelto a la casa, y con el destornillador forzarás la caja de seguridad.

3-HUGO III: ¿Cómo se entra en la cueva del fantasma? ¿Para qué sirven la campana, los pins y el candelabro?

Para vencer al fantasma, deberás usar un hechizo. En el libro de hechizos hay alguno... la campana la necesitarás más adelante, el "*candle*" da luz, y los pins puedes usarlos para hacer algo de vudú contigo mismo.

Emili Carles Soler

1- CHICHEN ITZA 1ª parte: No sé cómo hacer para poder leer la fachada de las escrituras.

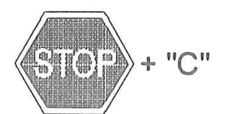
Necesitas mirar al SE desde lo alto del Observatorio con la ayuda de un telescopio formado por el Cuarzo de los Sacerdotes y el Prisma del Guerrero, habiendo iluminado previamente las excrituras con las borlas que te facilita la Doncella.

SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

Por... Roberto Bernardo

JEROGLÍFICO

¿Quien esta allí con Juanjo? ...



+ "C" Azufre + Sin Autor (Inicial) +

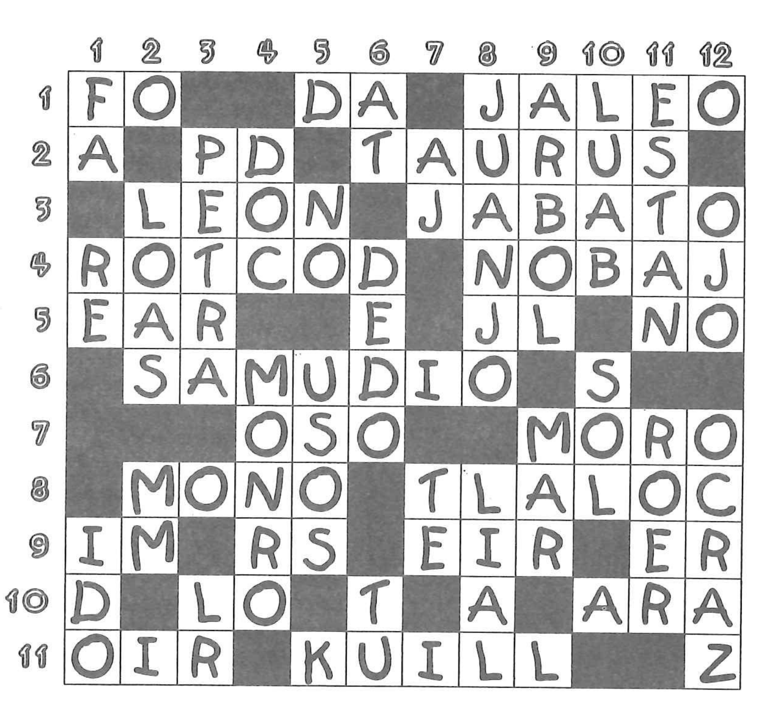


-n - o + 1ª Persona Singular

Solución: Pare + ce S+A (Anónimo) + MUD (Mundo - n - o) + YO

PARECE SAMUDIO

DEFINIDO



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	F	O			D	A		J	A	L	E	O
2	A		P	D		T	A	U	R	U	S	
3		L	E	O	N		J	A	B	A	T	O
4	R	O	T	C	O	D		N	O	B	A	J
5	E	A	R			E		J	L		N	O
6		S	A	M	U	D	I	O		S		
7				O	S	O			M	O	R	O
8		M	O	N	O		T	L	A	L	O	C
9	I	M		R	S		E	I	R		E	R
10	D		L	O		T		A		A	R	A
11	O	I	R		K	U	I	L	L			Z

FEEDBACK 26

¡POR FIN! El récord mantenido por el **CAAD** 17 ha sido no sólo superado, sino pulverizado. Además, la barrera psicológica del 9 como puntuación media también ha caído cual muro berlinés. Para tan especial **CAAD**, estoy seguro que nuestro ganador en el sorteo, *Vicente Guerrero* estará doblemente contento.

1.- Como os decía en la presentación, tenemos nuevo récord, nada menos que ¡9,27! Como lo leéis, el **CAAD** 24 os ha parecido tan bueno que le habéis dado un 9,27 de puntuación media, y eso no es todo. Tan sólo por un par de votos de diferencia, la puntuación más escogida ha sido el 9 en lugar del 10, y es sorprendente que la más baja haya sido... ¡un 8!

2.- Tan sólo tres socios pensaron que el **CAAD** 24 era equiparable al 23. El RESTO lo consideraron muy, muy superior. Por cierto, NADIE pensó que fuese peor...

3.- El epígrafe TODO venía a ser el más escogido aquí, pero esta vez tenemos varias secciones por delante. En primer lugar, la portada, que ha encantado a casi todos los socios. En segundo lugar, y muy cerquita, una sorprendente ¡contraportada! Le sigue la Telemática, que está creando afición, y los comentarios de aventuras y juegos de rol. Le sigue la opción TODO, SPCtrum y el considerable aumento de páginas y secciones. Posteriormente Sildavia, y luego en menor medida, y por orden de votos, Opinión, los concursos, la Llamada de Adventhulu, la comparativa de aventuras del Oeste, el mismo Feedback y las Noticias.

4.- Por contra, la opción NADA sigue dominando esta pregunta. Luego tenemos vivas críticas no por las secciones publicadas, sino POR LAS NO PUBLICADAS, como Libro-juegos, mapas, pasatiempos... le sigue el disgusto de la gente por la poca extensión de otras publicadas, como los Anuncios y Preguntas y Respuestas. La opinión de nuestro subdirector también ha levantado algunas ampollas por sí misma. En Opinión crece el clamor de dejar en paz ya los gráficos en las aventuras, y llorar sobre el Spectrum, dado que se han publicado tantas opiniones sobre lo mismo que ya está todo dicho. Por último tenemos las impresiones desfavorables de los que no usan ciertos apartados del **CAAD**, como la Telemática, el rol, Sildavia, o programación.



5.- Casi cada socio ha propuesto algo diferente, pero aquellos que han coincidido han querido que la sección de Opinión sea libre, es decir, se trate sobre lo que se desee. Luego tenemos una variante, que es la segunda en votos, que prefiere que los temas se refieran al **CAAD**. También hay que hacer constar que bastantes socios prefieren que un tema no se

vuelva repetitivo. Luego tenemos variadas propuestas, de las cuales os pongo varias, para ver si os animáis a secundarlas: ¿Porqué no hay Aventuras Conversacionales en PC? ¿Cual será su futuro?, acerca de los malos comentarios de juegos de algunas revistas, guerra Amiga vs PC, futuro del PC, futuro de la Aventura en España y de *AD*, la aventura y el rol en general, proponer públicamente nuevas ideas para el **CAAD** y que los socios las discutan.

6.- Empiezo a pensar que aquí pasa algo raro... más de la mitad de las tarjetas hablaban acerca de Samantha Fox, en un tono más o menos subido... bueno, se hará lo que se pueda según el anterior feedback. Tras esta suculenta opción, tenemos la de aquellos socios que quieren más páginas (¿MAS?). Luego los que quieren puntualidad (estamos en ello). Y una muy atrevida... periodicidad mensual. Esto es algo que requeriría una más profunda modificación del **CAAD** que casi ninguna petición hasta la fecha, pero se estudiará. Hay muchas más peticiones, varias de las cuales ya han comenzado a cumplirse. Espero en un futuro cumplirlas casi todas, y os animo a que me hagáis llegar más, así como modos de hacerlas viables.

7.- Los roleros vuelven a ganar en éste apartado, solicitando una sección de módulos, pese a ser minoría. Quizá ello demueste su actividad frente a otros sectores más reposados (toma shá). Puede parecer cachondeo, pero aquí también aparecía repetidamente el nombre de Samantha... tenemos una interesante petición, acerca de un concurso de programación. Creo que es muy buena, y espero vuestro apoyo a la moción. Más peticiones es una sección de **RPG** o juegos de rol para ordenador. Para ello necesito un especialista en el tema, dado que yo sólo no puedo encargarme de ello. Nos piden también comentarios de utilidades, como Bases de Datos, diseñadores gráficos o procesadores de texto, así como otras más atrevidas, *Robótica* e *Inteligencia Artificial*, *MIDI* y *Música* o una historia del Spectrum. Por supuesto también tenemos voces que reclaman las secciones desaparecidas (dependen de sus responsables) y ampliar las existentes.

CUESTIONES FEEDBACK 26

1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?
3.- ¿Qué te ha gustado más?
4.- ¿Y menos?
5.- ¿Estarías interesado en comprar material de "merchandising" *del* **CAAD** *como camisetas, gorras y pins?*

FEEDBACK -24

4F ZARAGOZA
Camarín de la Virgen del Pilar
Vierge du Pilar. Camarín
The Pilar Virgin. Camarín

1- 9,74
2. MEJOR
3- SPECTRUM
4- NADA
5- SOBRE EL PROPIO CAAD.
6 RELATOS AVENTUREROS.
7. IDEM-6.
RTE/ VICENTE GUERRERO
C/ NTRA. SRA. DEL SALZ, 47-5º H
ZARAGOZA 50010
Nº SOCIO 0644

COMERCIAL JOSAN - ZARAGOZA - T. 44 14 31



CAAD
APTDO 319
46080 VALENCIA

ANUNCIOS

Vendo para PC los siguientes juegos: **LURE OF THE TEMPTRESS, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** y **ECOQUEST**, todos originales con sus manuales y embalaje, por *3.000 pesetas* cada uno. Sólo los he usado una vez, y para probarlos.

Germán Beltrán
Fco. Cubells, 37, 11
46011 VALENCIA

Spectrumaníaco busca desesperadamente **BLOODWYCH, BARD'S TALE, HERO QUEST, SPACE CRUSADE** y **NORTE Y SUR** para el ordenador inmortal (el Spectrum, claro). Si tienes alguno de estos juegos y deseas venderlo o intercambiarlo por otros (tengo muchísimos para este formato), ¡escríbeme ya! Si no los tienes pero te gustaría vender, comprar o intercambiar juegos de Spectrum no lo pienses más. El futuro del Spectrum depende de nosotros.

Cesáreo Palomo Beltrán
Parque Atlántico, bl.10, 12º B
Jerez 11406 CADIZ

Vendo juegos de *ROL*: **Runequest básico, Paranoia** y **Paranoia Aguda**. Como nuevos. Interesados, a ser posible de Madrid, pueden llamar al *(91) 367 90 22* y preguntar por *Carlos*. Gracias.

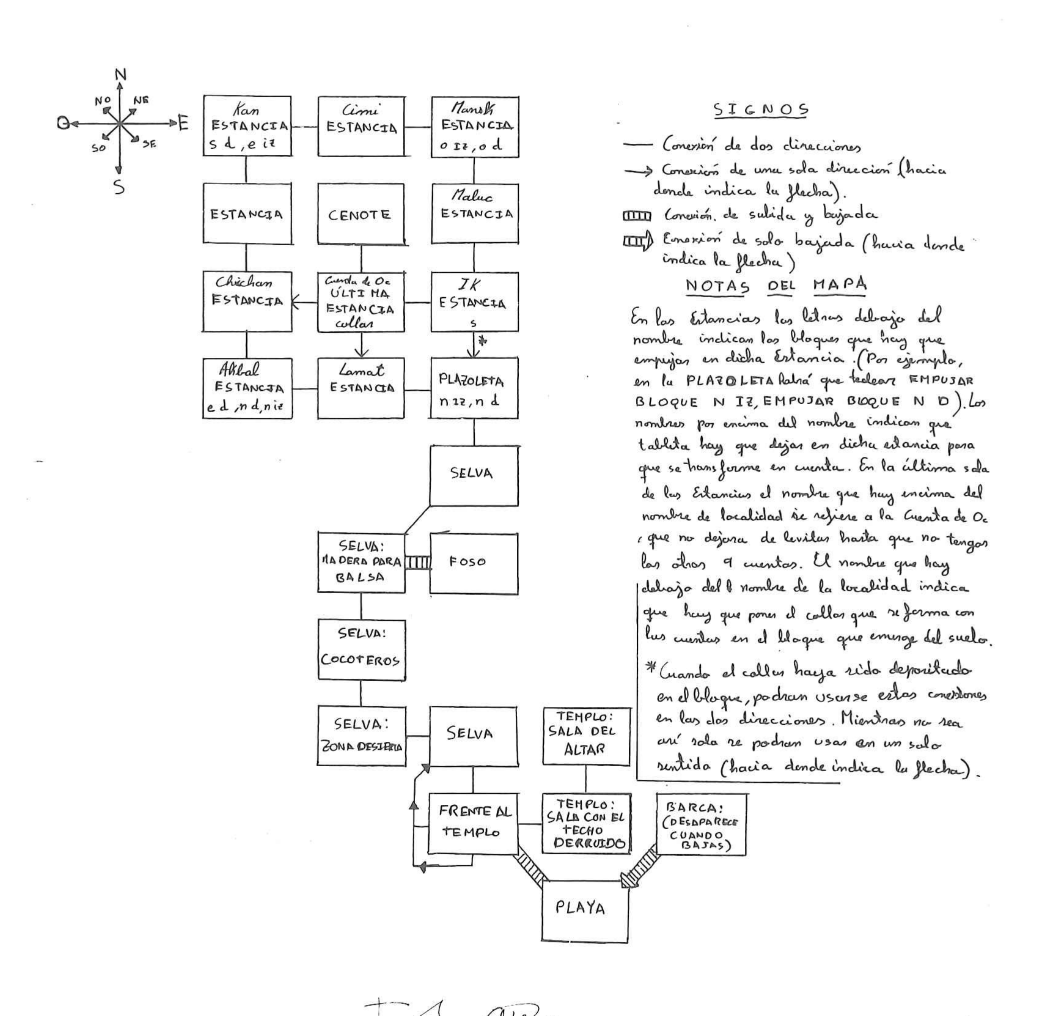
¡¡¡Hey!!! ¿Juegas al **LoM, Virus** o **Quest**? Escríbeme... quienes masacran unidos se lo pasan mejor. (Abstenerse paquetes bomba)

Francisco Moreno
Rovellat 5, átc 4ª
08950 Esplugues de Llobregat
Barcelona

Vendo la colección completa de *MICROHOBBY* por *25.000 pesetas*. Incluyo las tapas para guardar las revistas, la mayoría de cintas que acompañaban a las revistas y las fichas de código máquina. contactar con *Luis Parcet* al teléfono *972-25 64* 42 a partir de las 19,30 horas o escribidme al *apartado de correos 195 de Roses, 17480 Girona.*

MAPA DE LOS TEMPLOS SAGRADOS parte 1ª

VERSIÓN 8 bits



SOCIO Nº 599

Y EN EL PRÓXIMO CAAD...

- Extenso artículo sobre el **ROL** para los no iniciados en el tema. Se explican las cosas desde cero, para que podáis seguir el ritmo actual.

- Las leyes de *Murphy* (si algo puede salir mal, saldrá mal) son varias, y se complementan con una serie de máximas, corolarios y axiomas que reproducimos para vosotros.

- Se inicia la sección de **Personajes**, para desvelar por completo las interioridades de los más destacados miembros de la Aventura, y empezamos nada menos que con el director del evento este... que *Nyarlatothep* nos pille confesados...

- Informe sobre los virus informáticos. Qué son y cómo funcionan.

- Informe sobre un parser para *MSX*.

- Nuevo aumento de la sección de DP y Ofertas, incluyendo la nueva versión del **CAECHO?, la 2.0**, que admite gráficos y textos simultáneos.

- Inicio de un curso de programación de aventuras en *BASIC*, más potente que el anterior y extrapolable a cualquier sistema.

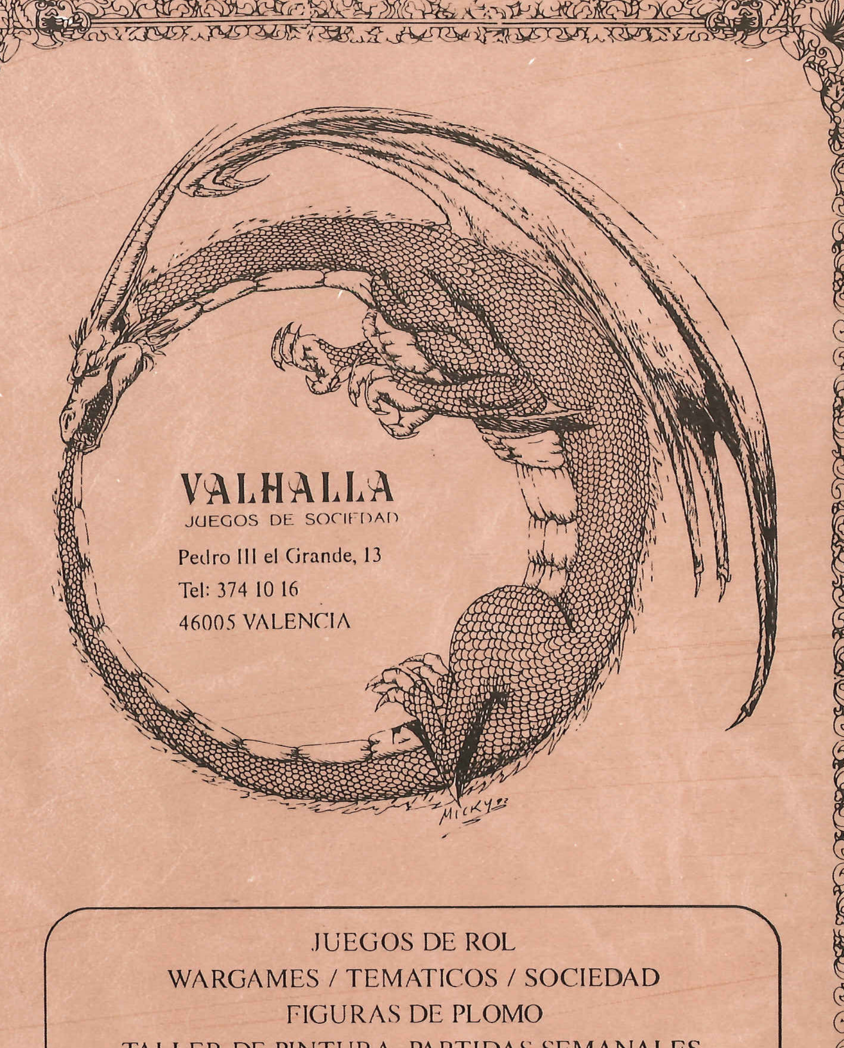
- Comentario de **ULTIMA UNDERWORLD II** y **DAY OF THE TENTACLE**, entre otras...

- A los roleros les interesará el regreso de *Kutu* con novedades mil... incluso unas jornadas. Por no hablar de un extenso artículo sobre **Battletech**.

- El cine llega a las páginas del **CAAD**. Desde ahora contaremos con una sección dedicada al cine de tema aventurero y fantástico.

- Aún está por decidir completamente, pero si todas las opiniones siguen como hasta ahora... sorpresita de la gorda en páginas centrales (¿os suena de algo "*desplegable*"?).

Y ADEMÁS... YÁ


VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande, 13
Tel: 374 10 16
46005 VALENCIA
MICKY 93